MENSILE - ANNO 6 N. 4 APRILE 2002 - SPED. ABB. POST. 45% ART.2 COMMA 20/B LEGGE 662/96 - MILANO - DISTRIBUTORE DEADIS

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

www.gamesradar.it - Aprile € 5,99

2 GIOCHI IN REGALO!
UNREAL & DARK AGE OF CAMELOT

ANTEPRIMA!
UNREAL 2
Lo sfidante ritorna nell'arena degli sparatutto. Sarà il nuovo campione?

PROVATO!
VIRTUA TENNIS
Dal mondo delle console ecco il tennis più divertente per il nostro computer!

SPECIALE!
GRAND PRIX DIGITALI
La stagione di F1 è cominciata! Qual è il miglior simulatore?

PROVATI!
MIGHT & MAGIC IX
WARRIOR KINGS
VIRTUA TENNIS
GRANDIA 2
GLOBAL OPERATIONS
STAR TREK: BRIDGE COMMANDER
COSSACKS: THE ART OF WAR
HEROES OF M&M IV
SID MEIER'S SIMGOLF
PC BASKET 2002
JERUSALEM
JAGGED ALLIANCE: UNFINISHED BUSINNES
LOCH NESS
UPLINK
WIZARDRY 8
THE ULTIMATE QUAKE

RISOLTI!
COMMANDOS 2 (ultima parte)

future media italy
Media with passion
9 771125 601007 20004

Smau ILP

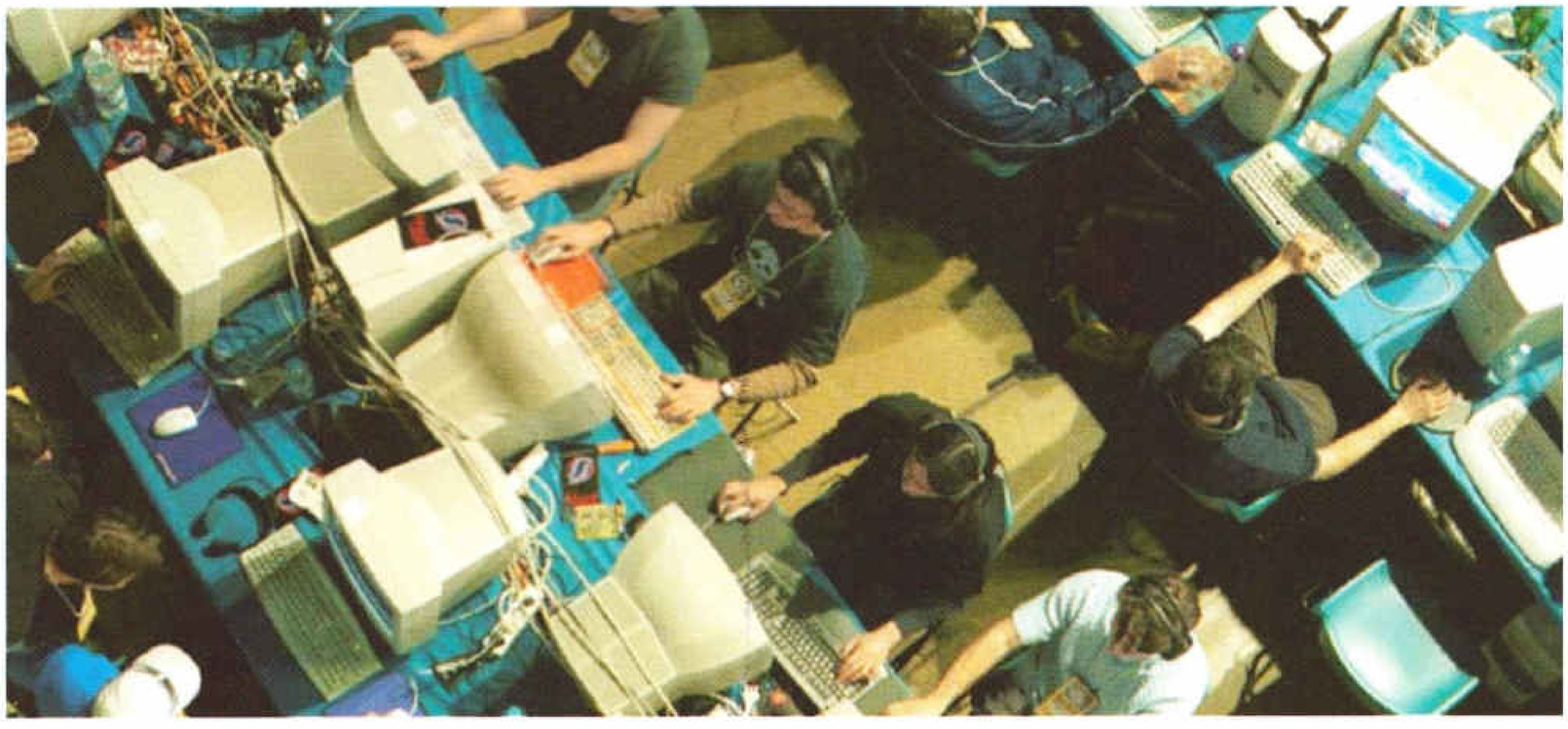
La sfida, la rete, la tecnologia

Al giorno d'oggi sentiamo spesso parlare di nuove tecnologie al punto tale che questa parola è diventata ormai parte integrante del nostro linguaggio. Non si tratta di un termine astratto e vuoto, ma di una realtà concreta che ha fatto il suo ingresso nella vita di tutti i giorni cambiando usi e consuetudini di decine di milioni di persone. SMAU ILP, manifestazione coordinata da SMAU in collaborazione con diversi partners, vuole proporsi come il più grande evento a livello europeo dedicato all'incontro tra pubblico e tecnologia, come il lugo privilegiato dove il visitatore potrà vedere finalemente in azione e "toccare con mano" le più importanti novità del settore. Il tutto grazie ad uno degli strumenti di intrattenimento maggiormente diffusi al mondo: il videogioco Dal 17 al 19 Maggio 2002, nella piazza più prestigiosa d'Italia, la Fiera di Milano, i più grandi nomi del settore si daranno appuntamento presso i Pad. 2 e 3 per dare vita a una -3 giorni- nella quale i confini tra tecnologia e divertimento sfumeranno fino a diventare un'unica realtà.

Due saranno le anime di SMAU ILP:

un'ampia area espositiva con animazione e stand dedicati all'universo dell'electronica entertainment a 360 gradi, da internet al networking, dall'hardware al software, dai videogiochi per PC a quelli delle console di ultima generazione, passando attraverso le carte collezionabili. Un' "area tornei" dove si svolgerà l'edizione 2002 dell'Italian Lan Party, la più importante kermesse dedicata al videogioco mai organizzata in Europa. Grandi campioni si affronteranno in avvincenti tornei all'ultimo colpo di mouse per conquistare la palma di miglior giocatore.

Ai visitatori sarà proposta una variegata serie di attività di intrattenimento, con tutor iscritti all'ANVI (Associazione Nazionale Videogiocatori Italiani) che introdurranno i presenti all'universo dei videogames, conducendoli per mano in un viaggio tanto affascinante quanto ricco di sofisticate soluzioni tecnologiche. Per la stampa ed il trade, invece, saranno organizzati interessanti appuntamenti e workshops nei quali approfondire argomenti di notevole interesse tra cui il rapporto concreto tra le aziende e gli utenti finali. Una manifestazione, in sintesi, dedicata al professionista come alla famiglia, all'appassionato e al semplice curioso, al giornalista e all'operatore di settore.



Informazione pubblicitaria

[ITA]LiAN PARTY 2002

la tecnologia entra in gioco

35.000 metri di cavi e tutte le tecnologie
wireless per stare uniti senza essere legati.
Le nuove console, quelle che ancora devono essere lanciate e 2000 PC in rete.
Esplora le nuove tecnologie. Guardale giocate dagli esperti. Giocale e scopri che la tecnologia è a SMAU ILP.

FIERA MILANO SPA

Fiera Milano, dal 17 al 19 Maggio 2002.
Dalle 10 alle 24 ai Pad. 2-3. Entrata Porta VI febbraio.

Per ulteriori informazioni visitate i siti:
www.ilp.it www.smau.it/smauilp

smau ILP
Technology Lifestyle

SOMMARIO

UNREAL 2

56 Ha senso definirlo un semplice sparatutto? O è più un'opera d'arte... con le armi? Cinque pagine di speciale per sapere tutto sul nuovo *Unreal*!

VIRTUA TENNIS

112 Così virtuale da sembrare reale! Una simulazione tennistica che non lascia spazio all'improvvisazione, ma che ricrea fedelmente le sensazioni, la tensione e la fatica del vero tennis.

2 GIOCHI COMPLETI!

UNREAL

Lo sparatutto più "Irreale" mai progettato. Un capolavoro da giocare tutto d'un fiato!

DARK AGE OF CAMELOT

Addentriamoci nel regno di Camelot! Tre settimane di avventure gratuite ci aspettano!

SPECIALE

62 Tutto quello che c'è da sapere sui simulatori di Formula Uno di ieri e di oggi. Un fantastico speciale che ci porterà a bordo pista!

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

NUMERO 63
APRILE 2002

SCOOP

32 **GORE**
Un incredibile sparatutto multiplayer tra il vecchio west e il cyberpunk!

34 **NATURAL RESISTANCE**
Quando la strategia in tempo reale incontra il Gioco di Ruolo...

ANTEPRIME

52 **WARCRAFT 3**
Un'attesa infinita che, per fortuna, volge al termine. Il nuovo *Warcraft* è in arrivo, gli esperti di GMC lo hanno giocato e hanno scoperto che...

54 **HAEGEMONIA**
Dai creatori di *Imperium Galactica 2* è in arrivo l'ultima frontiera del combattimento spaziale.

RUBRICHE

5 **EDITORIALE**
Andrea "Il Conte" Minini Saldini fa gli onori di casa.

6 **LA POSTA IN GIOCO**
Nemesis, Stella del Vespro, incanta i lettori.

10 **BOTTA & RISPOSTA**
Due pagine per risolvere (quasi) qualsiasi enigma videoludico.

12 **GAMES RADAR**
Il nuovo punto di contatto tra GMC e i lettori.

16 **GUIDA AL CD**
Scopriamo il contenuto dei nostri dischi argentati.

36 **GMCNEWS**
Novità, notizie e voci di corridoio su tutto quello che giocheremo.

44 **CLASSIFICHE**
La selezione dei migliori titoli dell'ultimo periodo.

46 **NOTIZIE DALLA RETE**
Le nuove pagine dedicate a tutto quel che succede sul Web.

76 **LE MACCHINE DEL MESE**
Quando la tecnologia corre, qui troveremo tutte le dritte per precederla.

82 **IL SISTEMA GIUSTO**
Assemblare il computer ideale con un occhio al portafogli.

132 **LA PAROLA AI LETTORI**
I nostri lettori si scatenano e danno la loro opinione.

134 **I PARAMETRI**
Le pietre miliari della storia dei videogiochi.

PER GIOCARE MEGLIO

136 **COMMANDOS 2**
Come affrontare il reich e uscirne vivi.

LE PROVE DI QUESTO MESE

111 Cossacks: The Art of War
106 Star Trek Bridge Commander
102 Global Operations
98 Grandia 2
96 Heroes of Might & Magic IV
120 Jagged Alliance 2
119 Jerusalem
122 Loch Ness
92 Might & Magic IX
118 PC Basket 2002
116 Sid Meier's SimGolf
128 Ultimate Quake
124 Uplink
112 Virtua Tennis
88 Warrior Kings
126 Wizardry 8

Cossacks: The Art of War - pag. 111

Heroes of Might & Magic IV - pag. 96

Might & Magic IX - pag. 92

Warrior Kings - pag. 88

Microforum

Ecco i migliori software per tutti a soli

[4,99 euro]

Siete persone molto esigenti? C'è chi sa anticipare ogni vostra aspettativa: Microforum, leader nel settore dei prodotti per l'informatica con una vastissima scelta di software per tutti i gusti e tutte le età a prezzi che non trovano rivali sul mercato. Oltre 150 titoli di vari argomenti, giochi, educational, prodotti per l'ufficio, per la casa, per il tempo libero, tutti interattivi, a soli 4,99 euro. Per consultare il catalogo completo visitate il nostro sito Internet **www.microforum.it** o telefonateci.

• • • ecco un primo assaggio!

IL SOGNO MAGICO DI CARLETTO
Una foresta incantata, un burbero orso, un feroce lupo e un tronco animato sono solo alcuni tra i favolosi personaggi del sogno di Carletto, un bimbo che deve affrontare straordinari pericoli, pur di recuperare il suo amato orsetto, preda delle belve fatate.

LA MIA PRIMA LEZIONE D'INGLESE
Per iniziare a scoprire l'inglese giocando. Uno splendido e coloratissimo bosco, abitato da teneri animali fa da sfondo a un gioco stimolante e educativo, che insegna l'inglese in maniera facile e divertente.

NAVIGATORE STRADALE D'ITALIA
L'indispensabile amico dell'automobilista, che pianifica gli itinerari con stupefacente precisione e stampa anche cartine dettagliate.

PLANE CRAZY
A tutta velocità fra montagne, laghi, palazzi e aerei nemici in tanti scenari suggestivi. Un gioco dal ritmo 6incalzante, dalla grafica estremamente realistica e fluida e dagli effetti sonori strepitosi.

R.C.P. associati

Visitate www.microforum.it

Nei migliori centri commerciali, nei microforum point, nelle librerie e nei computer-shop.

Microforum **Il meglio a meno.**

Microforum Italia SpA Via Casale Ghella,4 - 00189 Roma - tel. 0633251274 - fax 0633251475 - www.microforum.it

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

FUTURE MEDIA ITALY

DIRETTORE RESPONSABILE
Andrea "Il Conte" Minini Saldini
Gorman@futuremediaitaly.it

SENIOR EDITOR
Paolo "Flamenco" Paglianti
paolo.paglianti@futuremediaitaly.it

EDITOR
Mike "Festaiolo" Ortolani

DEPUTY EDITOR
Massimiliano "Barca sommersa" Rovati

DEPUTY EDITOR CD
Alberto "Dileggio" Falchi

SEGRETERIA DI REDAZIONE
Pierpaola "Computer Nuovo" Eraldi

CORPO REDAZIONALE
Stefano "Motocicletta" Merlini, Claudio "Mefistofele" Tradardi, Alessandro "Computer" Galli, Raffaello "Signore degli Anelli per tutti" Rusconi, Luca "Non so, non ricordo" Spinelli, Gianluca "Orsacchiotto arrabbiato" Loggia, Antonio "Tutto il Calcio" Loglisci

GRAFICA E IMPAGINAZIONE
Monica "Nero pieno" Sotgiu

FOTOGRAFO
Maurizio "Scarpa" Brera

HANNO COLLABORATO
Paolo "Tutto da rifare" Dente, Vincenzo "Warrior" Beretta, Matteo "Docente" Bittanti, Gianluca "Sempre meno immagini" Tosca, Marcello "Economico" Cirillo, Simone "Papà" Bechini, Marco "Indirizzo" Andreoli, Nemesis, Cinzia Pavesi, Emanuele "Ultima risorsa" Sabetta, Roberto "Unochearrivamezzogiorno" Camisana, Matteo "DJ" Pavesi, Fabio "Febbre" Paglianti, Yuri "Picard" Abietti, Luca "Matrimonio" Chichizola, Gabriele "Mensola" Stecchi, Silvia "Richiamo giovedì" Mungo, Mauro "È passata la Spagna" Buti, Davide "Quedex" Giulivi, Claudio "Specialone" Villa, Primoz "Canarie" Skulz, Alessandro "Casa mia, casa mia" Cottarelli, Luca "Benvenuto" Olivato

PUBBLICITÀ Future Media Italy SpA
Via Asiago 45 - 20128 Milano
Tel. 02/2529161 r.a. - Fax 02/25706378
SEGRETERIA Paola Altieri
paola.altieri@futuremediaitaly.it
TRAFFICO Elena Consoli,
Nicoletta Pappalettera, Domizia Ricci

EDITORE Future Media Italy SpA
Via Asiago 45 - 20128 Milano
Tel. 02/2529161 r.a. - Fax 02/26005520
www.futuremediaitaly.it
AMMINISTRATORE DELEGATO Claudio Cuna
DIREZIONE AMMINISTRATIVA Clara Gazzola
ASSISTENTE DI DIREZIONE Alberta Rivolta
ART DIRECTOR Rosita Balestri
PRODUZIONE Walter Castiglione - walter.castiglione@futuremediaitaly.it
Carlisa Mancini - carlisa.mancini@futuremediaitaly.it
Federica Rossi - federica.rossi@futuremediaitaly.it
ABBONAMENTI, ARRETRATI
Lidia Bottini

Pubblicazione mensile registrata al tribunale di Milano il 1/3/1997
al numero 102 Spedizione in abbonamento postale art. 2
Comma 20/B Legge 662/96 - Milano.
Una copia Euro 5,99
Arretrati: Euro 11,98
Per richiedere gli arretrati, versare l'importo sul
c/c postale n. 43950203 intestato a
Future Media Italy S.p.A. - via Asiago 45 - 20128 Milano.
Attenzione: indicare sulla causale di versamento il nome della pubblicazione e il numero.

SERVIZIO ABBONAMENTI Per informazioni e comunicazioni, telefonare a 039/838285, oppure inviare un fax a 02/26005520 o un messaggio email a abbonamenti@futuremediaitaly.it.
Abbonamento annuale: Euro 54,24
da versare sul c/c postale 43950203 intestato a
Future Media Italy S.p.A. - Via Asiago 45 - 20128 Milano.
FOTOLITO Yellow & Red S.r.l. - Milano
STAMPA Mediagraf S.p.A. - Noventa Padovana (PD)
DISTRIBUZIONE PER L'ITALIA
DeAdis S.r.l. - viale Sarca 235 - 20126 Milano
Future Media Italy SpA è titolare esclusivo per l'Italia dei diritti
Copyright Future Publishing Limited - Inghilterra.
Accertamento ADS N° 4275 del 23-11-2000

Tutti i diritti di riproduzione sono riservati.
Per quanto riguarda i diritti di riproduzione, l'Editore si dichiara pienamente disponibile a regolare eventuali spettanze per quelle immagini di cui non sia stato possibile reperire la fonte.

Media with passion

Future Media Italy è parte di The Future Network plc.

The Future Network plc, fondata in UK nel 1985, realizza riviste e siti web specializzati, dedicati a gruppi di persone che condividono una passione. L'obiettivo è quello di rispondere a tale passione fornendo prodotti di eccellente qualità, che siano piacevoli da leggere o visitare, informazioni sicure e attendibili e molteplici modi per risparmiare tempo e denaro. Questa semplice strategia ha aiutato a creare una delle realtà editoriali che è cresciuta e si è sviluppata più velocemente nel mondo: dalle nostre redazioni operanti in sei Paesi vengono pubblicate più di 80 riviste. La società dà in licenza 32 riviste per un totale di 60 edizioni locali in altre 23 nazioni.

The Future Network plc è quotata alla London Stock Exchange (simbolo: FNET)

Chairman: Chris Anderson
Chief Executive: Greg Ingham
Chief Operating Officer: Colin Morrison
Finance Director: John Bowman
Tel +44 1225 44 22 44

www.thefuturenetwork.plc.uk

Bath - London - Los Angeles - Milan
New York - Paris - San Francisco

CLASSICI E NOVITA'

E' stato, per lungo tempo, il titolo più atteso da tutti i videogiocatori della comunità PC. Quando, infine, è giunto fra noi, ha messo in seria discussione la leadership di id Software (*Wolfenstein*, *Doom*, *Quake*). Indubbiamente, si è assicurato un posto nell'olimpo dei videogiochi e, oggi, lo trovate in regalo con GMC. Parliamo, è ovvio, di *Unreal*, uno sparatutto eccezionale che riesce a racchiudere grafica, sonoro, azione e atmosfera di qualità in un unico pacchetto.

Dalla sua uscita, il sistema grafico creato da Epic ha dato vita a un numero elevato di altri prodotti di successo (*Deus Ex*, *Undying*, *Klingon Honor Guard*, *The Wheel of Time* e altri ancora), ma questo è l'originale, il primo. Comunque, fermiamoci qui: diciamo che è con un certo orgoglio che regaliamo *Unreal* ai nostri lettori!

Con altrettanto orgoglio, presentiamo anche la versione completamente in italiano di *Dark Age Of Camelot*, il gioco cui avevamo dedicato un ricco speciale il mese scorso. Oltreoceano ha fatto impazzire tutti gli amanti dei GdR online e crediamo abbia tutte le carte in regola per riscuotere un grande successo anche nella nostra penisola. Soprattutto considerando che i server saranno italiani, di conseguenza frequentati da giocatori di casa nostra. Chissà, fra qualche mese potrebbe esserci un'intera gilda [GMC] per le lande di Camelot...

Sul versante cartaceo, quello che tenete fra le mani è un numero altrettanto caldo. *Unreal 2* promette meraviglie, *Virtua Tennis* ci regala ore e ore di divertimento e *Warrior Kings* mantiene una buona parte delle promesse. In concomitanza con il recente avvio della stagione di Formula 1, inoltre, abbiamo pensato di dedicare uno speciale all'esame accurato dei simulatori più prestigiosi in questo campo: i risultati cominciano a pagina 62.

I nostri lettori più attenti e affezionati, sfogliando la rivista di questo mese, noteranno qualche cambiamento. GMC si evolve, come del resto è in continuo sviluppo il mondo dei videogiochi. Così, lo spazio dedicato al divertimento in Rete acquista maggior rilievo, le news vengono perfezionate e altri piccoli particolari aggiustati. Un grazie ai lettori per tutti i suggerimenti e le critiche pervenuteci attraverso il forum di www.gamesradar.it. Buona lettura e buon divertimento!

Andrea Minini Saldini
gorman@futuremediaitaly.it

LA POSTA IN GIOCO

L'affascinante Nemesis risponde ai nostri lettori: se vogliamo scriverle, l'indirizzo è, come al solito: **La Posta in Gioco, Via Asiago 45, 20128 Milano.** Oppure mandiamole un'E-Mail all'indirizzo di posta elettronica: **nemesis@futuremediaitaly.it**.

IN BREVE

Cara Nemesis, volevo farti tre domande: come fa GMC ad avere a disposizione i titoli prima che escano? E poi, non ci rimettete ad allegare alla rivista i giochi gratis? Perché GMC non propone un sondaggio con i prossimi videogiochi da regalare? Un bacio
Coin

Coin, ti rispondo a raffica: perché dobbiamo provarli a fondo, e i produttori cercano di lasciarcelo fare prima che escano. Non conosco i dettagli finanziari della gestione di GMC, però immagino che, anche se i giochi ci costano, non andiamo in passivo... Infine, non credo che sia fattibile avere una lista di "giochi che vorreste", più che altro perché temo che i tempi siano troppo ristretti a tale fine.

Splendida Nemesis, sono uno di quegli appassionati di videogiochi che, oltre al piacere di giocarci, si diverte anche a crearne. È dal lontano 1997 che compro la tua rivista e non ho mai visto un articolo che parlasse di *RPG-Maker*, programma con cui si può creare il proprio gioco di ruolo. Visto che non molti conoscono questo programma, ho creato un sito per chiunque voglia saperne qualcosa di più, all'indirizzo **http://pokebill.3000.it**.
Ciao,
Akira

LA VOCE DEI LETTORI

Il successo della nostra iniziativa volta a dar voce alle prove scritte dai lettori continua. Il flusso di lettere e mail è ormai inarrestabile. Anche questo mese, le vostre idee troveranno spazio sulle pagine di GMC e potrete leggere le prove scritte da voi a pagina 132. Continuate a spedirle, il vostro giudizio apparirà presto su GMC! L'indirizzo è sempre lo stesso: GMC, via Asiago 45 - 20128 Milano, oppure nemesis@futuremedia italy.it!

UN AVATAR AGGIORNATO

Bellissima e dolcissima Nemesis.
Sono un grandissimo appassionato di GdR, fra cui la serie di *Ultima*, di cui ho giocato quasi tutti gli episodi. Ho deciso di comprare *Ultima VIII: Pagan* ma, purtroppo, non riesco a giocarci! I problemi iniziano quando comincia la partita vera e propria, e mi appare questo messaggio: "Rest, Avatar... you will need it!". Ho provato di tutto, ma il risultato è sempre lo stesso.
Fiducioso in una tua risposta ti ringrazio anticipatamente.

Marco
marco-ssj@libero.it

Nonostante sia passato tanto tempo, e non manchi di difetti, *Ultima VIII: Pagan* può essere ancora un gioco incredibilmente avvincente.

Caro Marco, il tuo problema è comune – *Ultima VIII* è uscito molto tempo prima dell'arrivo di Windows 98, e farlo funzionare non è affatto semplice. Comunque, di recente è stato creato un programmino che permette di usarlo senza grossi problemi.
Lo puoi trovare, assieme alle istruzioni, all'indirizzo **http://members.iinet.net.au/~rsd/six.html**. Purtroppo, la pagina è in inglese, ed eccessivamente lunga perché ne possa fare la traduzione qui, comunque non dovresti avere troppi problemi – in fondo, se vuoi giocare a *Ultima VIII* dovrai pur conoscere un po' di inglese, no?

L'OTTAVO ERA ABBASTANZA *FINALE*

Ciao Nemesis, è la quarta e-mail che ti scrivo, spero tu la pubblichi. Sono una super appassionata della saga di *Final Fantasy* e, in particolare, di *Final Fantasy VIII*. A mio parere, è uno dei più bei giochi esistenti, poiché rinchiude una storia d'amore e di amicizia. Comunque, non sono qui per parlare di *FFVIII*, ma del capitolo successivo; è da moltissimo tempo ormai che "vago" alla ricerca della versione per computer di *Final Fantasy IX*, ma le mie ricerche non sono andate a buon fine. A questo punto, mi sorge il dubbio: esiste la versione per PC di *FFIX*? Nemesis, ti prego rispondimi perché *Final Fantasy* è una delle poche passioni che ho! Ciao da

Selphie di Seregno (MI)

Carissima amica, temo di doverti dare una brutta notizia (che in realtà avresti potuto già leggere tempo fa): *Final Fantasy VIII* è stato l'ultimo gioco della serie a essere convertito per computer, e le notizie sugli altri capitoli non sono rassicuranti...

***Final Fantasy VIII* è stato (e, apparentemente, rimarrà) l'ultimo episodio della serie a essere convertito per computer.**

A RAPPORTO!

Cara Nemesis (so che non è un inizio originale),
vorrei parlarti di un giochino spesso sottovalutato (pensa che voi siete l'unica rivista che ne ha pubblicato qualcosa). Dico sottovalutato perché tutte le recensioni che ho letto si riferiscono all'estate dell'anno scorso, quando il titolo in questione era in fase di test; ora è stato migliorato tantissimo ed è diventato veramente eccezionale: sto parlando di *World War II Online*, il più grandioso progetto di gioco online mai realizzato. Come suggerisce il titolo, è ambientato nella Seconda Guerra Mondiale e propone uno scenario della Francia in dimensioni 2:1. In questo gioco, si può interpretare il ruolo del soldato Tal De Talis, in mezzo ad altrettante intelligenze umane pronte a ridurti come un colapasta a colpi di mitragliatrice. Se non si era capito, si tratta di un gioco interamente online, in cui ogni militare, ogni carro armato (si, ci sono anche i mezzi corazzati), ogni aereo, ogni nave, ogni cannone è controllato da un simpaticone seduto dietro il suo monitor. Ecco allora che si è realizzato il mio sogno videoludico: poter salire su un Panzer (il carroarmato in lingua tedesca) e guidare fino alla conquista di Parigi.
Vorrei anche pubblicizzare il clan di cui faccio parte, il REI, Regio Esercito Italiano, il cui sito web è **www.regia-aeronautica.com**.

Il soldato Esna

Caro Esna, la tua descrizione di *WW2O* è senz'altro, come dire, *pittoresca*. E, siccome per il momento non credo ci sia in cantiere nulla di nuovo sul gioco, da parte nostra, penso sia giusto far vedere come viene vissuto dal punto di vista di un appassionato...

CONSIGLIO LEGALE

Carissima Nemesis, salto i complimenti e passo subito al motivo per cui scrivo. Volevo rispondere alla lettera di Mauro, apparsa sul numero di febbraio. Secondo le mie scarse conoscenze in materia di legge, ti posso dire che basta scrivere, per esempio, "*Sonic* è copyright di Sega Corporation". Inoltre, mi occupo delle notizie di un sito su *Sonic* quindi, se vuoi vedere pubblicati i tuoi fumetti su Internet (sempre che tu non abbia intenzione di fare un sito tutto tuo) puoi mandarli a me o direttamente al sito, e verranno pubblicati con il tuo nome. Per maggiori informazioni scrivimi all'e-mail: raf19821@supereva.it.
Tanti saluti alla rivista e soprattutto a te, Nemesis (se non vuoi pubblicarmi almeno fai pervenire questo messaggio a Mauro).

Raf

Un attimo di relax per i soldati di *World War II Online*. Da un momento all'altro, la battaglia riprenderà a infuriare...

IN BREVE

Caro Akira, ammetto la nostra mancanza in merito a *RPG-Maker*, e per fare ammenda ho pubblicato l'indirizzo del tuo sito. Mi perdoni?

Ciao bellissima e fantastica Nemesis,
ho un dubbio che mi tormenta anche la notte: nelle prove dei videogiochi mettete sempre, come sistemi minimi o consigliati, dei Pentium; tra poco dovrebbe arrivarmi un nuovo computer che ha un AMD come processore. Quello che vorrei sapere è se esiste la possibilità che si verifichino problemi con il funzionamento dei miei titoli preferiti.
Daniele

Carissimo Daniele, non avere timore: anche se ci riferiamo ai processori consigliati come "Pentium", intendiamo sempre anche gli AMD – nel caso ci dovessero essere dei problemi, comunque, lo troveresti scritto nel testo della prova...

Cara Nemesis posso darti del tu, vero? Ok, mi rispondo da solo di sì. Ecco il mio problema: sto cercando di utilizzare mIRC, ma non trovo un server italiano. Come posso fare?
Daniele da Brescia

Non so perché hai scritto a me invece che a Kevorkian, comunque ti rispondo per quel poco che so in materia: per usare IRC (la chat originale di Internet) non ti serve trovare un server italiano, basta che tu scelga un qualunque server sul network che ti interessa e potrai comunicare con tutti quelli presenti su quel network.

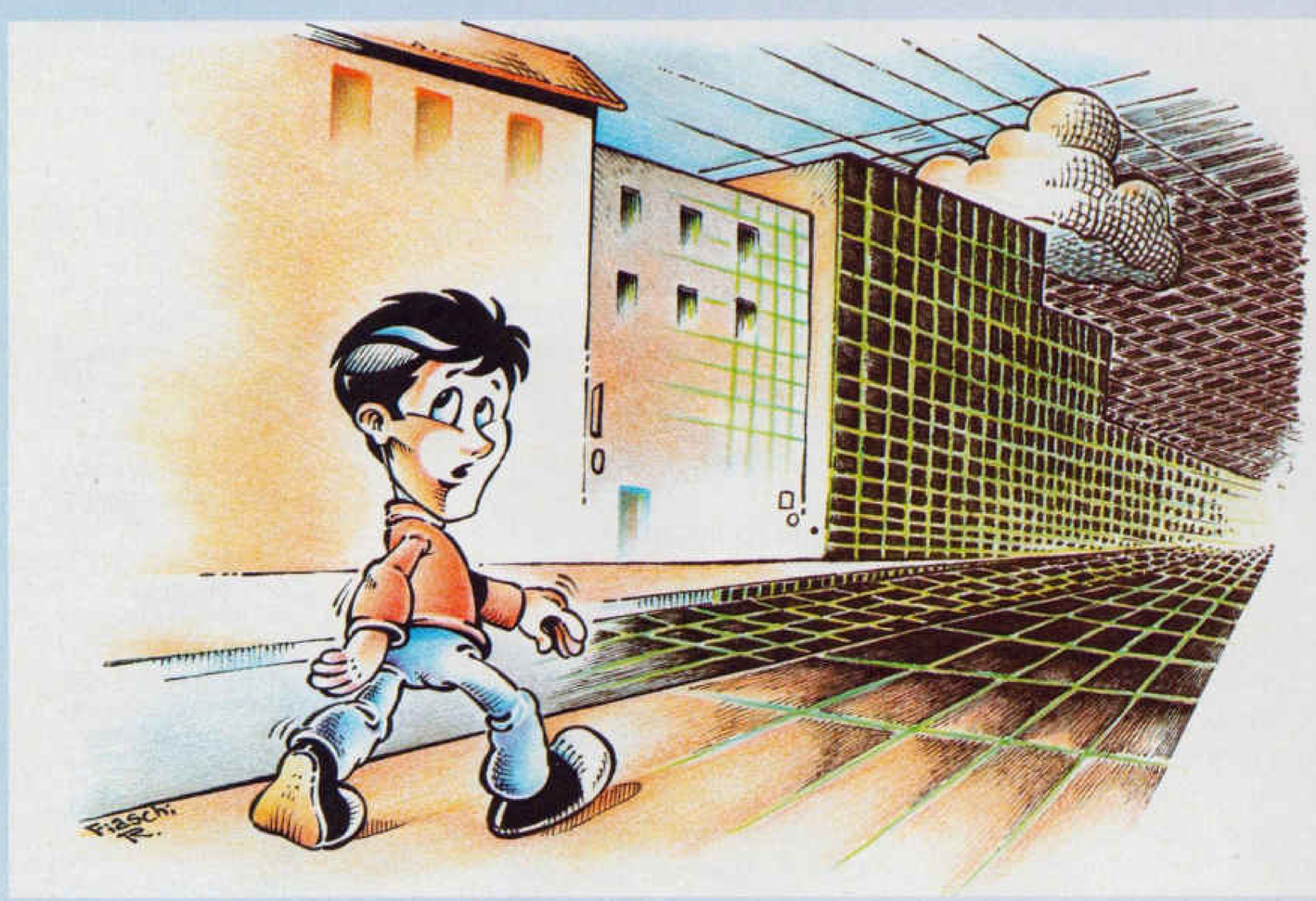
Cara Nemesis, salto i complimenti e vado subito al punto. Ho da poco acquistato Windows XP, ma so che ha qualche problema di compatibilità con i videogiochi, e ti volevo chiedere se fai girare l'idea di inserire in uno dei vostri CD una lista dei titoli compatibili.
Grazie a tanti saluti da:
Pady (o Pupidu), nonché il futuro incubo di Kevorkian in *Quake 3 Arena*.

Caro Pady Pupidu, puoi trovare una lista (purtroppo solo in inglese)

LETTERA DEL MESE (CHE VINCE UNA T-SHIRT DI EA SPORTS)

COME MATRIX?

Eccelsa Nemesis,
Sinceramente penso che ormai i computer siano destinati a diventare un secondo mondo, un luogo dove l'uomo potrà trovare rifugio ed evadere dalla realtà. Mi spiego: vado in un negozio e trovo processori a 2 GHz e hard disk oltre i 75 GB, e non posso evitare di pormi una domanda – cosa stiamo cercando?
Su un Pentium 800 possono girare tutti i giochi, senza grossi intoppi e con 100 Euro ci garantiamo una grafica impressionante. Come saranno sfruttati i nuovi processori? Le ambientazioni dei giochi verranno rese con cura maniacale oppure si creeranno vastissimi scenari dove far compiere al nostro personaggio azioni senza limiti? E che dire degli hard disk? A cosa servono 100 GB?
Pensare che 15 anni fa ci si sconvolgeva per una pallina che girava in uno schermo. E oggi? Cosa accadrà? Forse noi stessi verremmo proiettati in un mondo talmente complesso che non potremo nemmeno distinguerlo dalla realtà? Si creerà un mondo parallelo come nel film "Matrix"?
Ritengo che, in fondo, un'evoluzione così incredibile dei computer non sia altro che un'esplicitazione del desiderio di libertà dell'uomo, del bisogno di rifarsi una vita da capo, dove poter salvare e ricaricare a piacimento, senza dover sottostare ai continui game-over della vita quotidiana.
Salutoni da **Lorenzo**, un vostro grandissimo fan.

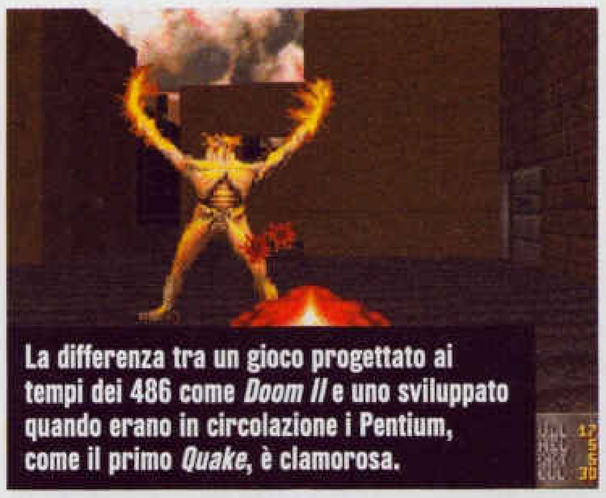


Carissimo Lorenzo, la questione che sollevi, secondo me, si può dividere in due problemi più piccoli e più facilmente gestibili. Da una parte, ti chiedi "cosa ce ne faremo" di tutta la potenza di calcolo a nostra disposizione, a un costo sempre più basso. Ritengo che, semplicemente, i giochi diventeranno sempre più realistici, ma ogni miglioramento richiederà sempre più risorse. Cioè, mentre il passaggio dai titoli nati per i vecchi 486 a quelli per i Pentium è stato qualcosa di epocale, adesso la differenza tra un gioco che avesse come requisito minimo un Pentium II 350 e uno che richiedesse un Pentium III 600 sarebbe senz'altro meno clamorosa – riconosciamo ovviamente che il secondo è più realistico e via dicendo, ma non è nulla in confronto, per esempio, alla differenza tra *Doom II* e il primo *Quake*.
Il secondo punto mi mette un po' in difficoltà. Scoprire "perché lo facciamo" comporta sempre dei ragionamenti lunghi e complessi (i filosofi ci campano da secoli!), e non sarà certamente una Nemesis qualunque a poter dare una risposta definitiva. Credo, però, di poter immaginare due motivi per cui il progresso informatico continua. Il primo è che, altrimenti, il mercato sarebbe già saturo da molto tempo – se i programmi fossero ancora fatti per girare su un 486, basterebbe avere quello. La seconda ragione, invece, è forse un po' meno chiara, ma non meno importante: credo che il progresso si basi anche sul fatto che alcune persone, vedendo il lavoro di un collega, pensano "io potrei farlo meglio". E, a volte, hanno ragione...

ATTENZIONE!

Recentemente, sono arrivate molte lettere in redazione contenenti soldi contanti o con francobolli per una eventuale risposta personale. Non mandatele più! Purtroppo non è possibile rispondere a tutte le lettere personalmente!

Ti ringrazio a nome di Mauro per la spiegazione – sperando che sia effettivamente come dici tu... Anzi, ne approfitto per chiedere a chi ne sapesse di più di scrivermi, segnalando eventuali problemi nel caso le cose stessero diversamente.



La differenza tra un gioco progettato ai tempi dei 486 come *Doom II* e uno sviluppato quando erano in circolazione i Pentium, come il primo *Quake*, è clamorosa.

UNA PRECISAZIONE SUI VAMPIRI

Ciao Nemesis!
Mi chiamo Martino, alias The-Xel-Naga (nickname su Battle.net), sono un vostro lettore da un bel po' di tempo e ti scrivo questa missiva essenzialmente per due motivi:
1) Complimentarmi con voi per la rivista, che scelgo proprio per il tuo angolo di posta.
2) Scrivere una precisazione in merito alla e-mail apparsa sul numero di febbraio, scritta da KeeperAllanon, riguardo i clan di vampiri: quello che ha come simbolo uno specchio rotto sono i Malkavian (considerati i pazzi dagli altri succhiasangue) che, comunque, e diversamente da quanto sostiene Allanon, si riflettono normalmente negli specchi. Il clan che ha come difetto il non potersi riflettere, invece, sono i Lasombra, che sono rappresentati da una corona...
Se qualcuno vuole continuare la discussione, può benissimo scrivermi a **xelnaga@libero.it**.
Con questo, saluto te e tutta la redazione.
Ciao

The-Xel-Naga

Grazie per la precisazione, Xel (posso chiamarti così, vero?) – sono certa che KeeperAllanon non mancherà di rispondere, comunque...

EVVIVA I NUMERETTI

Salve, spero di aver azzeccato l'indirizzo...

Non sempre un manuale pieno di dati e cifre può essere l'ideale per un titolo specialistico.

Vi scrivo in merito a una cosa che pensavo potesse essere interessante discutere con voi e con gli altri lettori. Ho da poco acquistato *Operation Flashpoint Gold*. Interessantissimo e molto coinvolgente, con una campagna aggiuntiva appagante, anche se trovo un po' scomoda l'interfaccia di comando dei "sottoposti". Carinissima – con alcuni comici strafalcioni di traduzione – la guida alle missioni pubblicata da una famosa casa editrice. Quando faranno tradurre un testo che parla d'armamenti a uno che sappia distinguere una pistola da un mortaio...
Seriamente, trovo pessimo il manuale originale, senza una decente descrizione di mezzi e armamenti – specie quelli sovietici – divise e truppe, tattiche e strategie anche semplicistiche. Per esempio, come usare un lanciagranate? Quando? Con quale munizionamento? Un BRDM a che velocità può correre? È anfibio? Che calibro d'armamento possiede?
Nulla sull'editor e poco sull'interfaccia di gioco, specie a bordo dei carri o in volo... parecchi degli strumenti di bordo – intendo gli "orologini" dei cruscotti (funzionanti) – non sono nemmeno accennati.
Insomma, non ditemi che faccio il precisino! In un gioco di tal dettaglio trovo gravissimo tale carenza nella manualistica!
Volevo chiedervi se avete qualche informazione su come/dove posso reperire materiale – cartaceo intendo – che supplisca alla lacuna.
Se avete un attimo, gradirei sapere cosa ne pensate voi della redazione. Chi è il vostro "espertone" di simulatori bellici cui chiedere lumi e con cui scambiare quattro chiacchierare?
Salutoni

Giulio

Caro Giulio, ammetterò di non essere un'esperta – anzi, è piuttosto probabile che *io* non sappia distinguere una pistola da un mortaio, però mi permetto di contraddirti. Secondo me, il fatto che il manuale di un gioco non contenga il tipo di informazioni che chiedi è tutt'altro che grave; anzi, azzarderei che potrebbe essere addirittura voluto. Sostengo quest'idea perché mi sono convinta, nel corso degli anni, che ci siano due grandi categorie di giocatori: quelli cui piacciono le informazioni tecniche e le spiegazioni approfondite su qualunque minuzia, e altri che trovano simili nozioni inutili o addirittura fastidiose.
Per farti un esempio, il caro Kevorkian è probabilmente in grado di citarti esattamente quanti danni fa qualunque arma di uno sparatutto, o tutte le caratteristiche delle unità di qualche gioco strategico – lui si diverte così. Personalmente, invece, preferisco giocare e basta, senza dovermi chiedere ogni volta "ma non è che usando i Peltasti invece dei Pezeteri otterrei un cinque per cento di potenza in più?" Certo, questa è la ragione per cui lui è sicuramente più forte di me – però è anche il motivo grazie al quale posso andare in giro senza chiedermi quale sarà la massa a vuoto di quel vagone della metropolitana, e quanto dovrebbero essere larghe delle ali adatte a farlo sollevare in volo...
Comunque, se vuoi delle statistiche e dati vari, puoi provarli sul sito **www.3dactionplanet.com/flashpoint/**, nella sezione "Unit profiles".

***Operation Flashpoint* ha fatto la felicità degli appassionati di sparatutto strategici, e le future espansioni promettono di meglio...**

IN BREVE

di giochi compatibili sul sito di Microsoft, all'indirizzo **http://www.microsoft.com/windows/catalog**. In questo elenco, trovi anche la categoria "Games and Entertainment", che è quella che ti interessa.

Salve carissima Nemesis, volevo sapere se *Gothic* uscirà in italiano.
Alberto

Alberto, come puoi leggere sulla prova di GMC di febbraio, *Gothic* è disponibile con i testi tradotti in italiano. Magari, però, controlla la scatola prima di acquistarlo, per evitare che il negoziante si confonda...

Nemesis, non trovo giusto che sulle prime pagine dei manuali di tutti i giochi, per qualunque computer o console, ci sia scritto di giocare solamente con la maggior luce possibile e via dicendo, e l'ultima pagina reciti: "Questo gioco dà il meglio di sé solamente se giocato al buio".
Mah...
Puccio Marrone Bliblo

Puccio, non so come ti sia venuto in mente di fare quest'osservazione, ma io l'ho trovata illuminante (ahah, che bel gioco di parole).

Salve catalettica e sempiterna Nemesis!
Lo speciale sul "Gioco che non c'è" mi ha interessato molto. Senza dilungarmi nei particolari, arrivo alla mia proposta: sto cercando di formare un team di individui con la voglia di imparare a gestire i primi linguaggi utili alla creazione di videogame. Persone che non sanno nulla sull'argomento sono ben accette. Per contattarmi: **www.pupino.cjb.net**.
Un basin alla ragazza più aberrante, ma pur sempre più averroistica che io conosca.
PuPiNo
PS: quando farai una foto senza la tastiera?

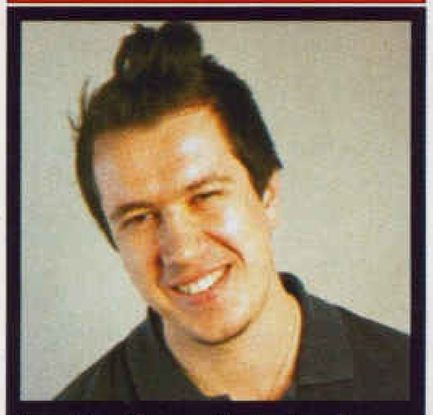
Per la foto, ho preso appuntamento per il 30 febbraio dell'anno prossimo. Nel frattempo, conto che tu sia riuscito a reclutare un sacco di aspiranti creatori di videogiochi, e mi abbia spiegato quale criterio di scelta usi per gli aggettivi...

B&R

Da questo mese la bella Nemesis passa il trucco al meno affascinante Skulz. L'indirizzo del pronto soccorso rimane, invece, invariato: **Botta & Risposta, Giochi per Il Mio Computer, Via Asiago 45, 20128 Milano** o una E-Mail all'indirizzo **botta&risposta@futuremediaitaly.it**

I Talan si aspettano molto dal loro salvatore, cerchiamo di non deluderli e di trovare la strada per Adelpha.

LA PAROLA A SKULZ



La vita di un videogiocatore non è tutta bonus e trionfi. Quante volte ci sarà capitato di andare su tutte le furie per una porta che non si trova, un nemico che ci ammazza di continuo, un bolide che proprio non riusciamo a sbloccare? Non dobbiamo mollare mai! Una soluzione si trova sempre, magari proprio nelle pagine di B&R...

GAMESRADAR

www.gamesradar.it

Se vogliamo scambiarci dritte e consigli sui nostri giochi preferiti, non esitiamo a visitare il Forum di GamesRadar.it, nella sua sezione dedicata alle gabole e denominata "Barbatrucco a chi?".

OUTCAST

Cari redattori di Botta & Risposta, ho bisogno del vostro aiuto per non perdere la faccia con i Talan. Ho acquistato il numero di febbraio di Giochi per Il Mio Computer, incuriosito dal gioco *Outcast*, che veniva regalato. Sia il gioco, sia la rivista mi hanno preso al punto che ho letto ogni pagina e dedicato a *Outcast* quasi tutto il mio tempo libero. Però sono ormai tre giorni che non progredisco (pur cercando di rifare le azioni già compiute con perdite minime e rendimento massimo, con pochi errori e sbavature) e la mia reputazione tra la popolazione si sta abbassando a tal punto, che tra poco sarà proprio la stessa gente a farmi fuori. Mi sono bloccato (e vi assicuro che procedevo bene senza tralasciare nulla) perché non riesco a giungere in una parte del mondo chiamata Adelpha. In breve, non trovo né il teletrasporto daoka, né un mezzo (credo una navicella o simili) alternativo per giungere a Okaar (che è l'unica zona in cui ancora non sono stato). Vi prego, aiutatemi! Grazie per aver perso tempo a leggere questa lettera, so di avere l'abitudine di dilungarmi un po' troppo.

Raffaele Faella

Caro Raffaele, dalla tua lettera mi pare di capire che hai un po' perso la bussola, ma non devi disperare; innanzi tutto perché rimanere bloccato per tre giorni non significa nulla nella lunga vita di un videogiocatore, e poi perché, in ogni caso, ci siamo noi qui pronti ad aiutarti. Dunque, quando arriviamo a Okasankaar procediamo verso est, fino a raggiungere l'edificio pieno di soldati, evitiamo di combattere e giriamo verso sinistra. Osserviamo la mappa e dirigiamoci alla piccola isola che si trova nel bel mezzo della palude a nord dell'edificio, prestando attenzione a evitare i punti in cui l'acqua è più profonda (sono quelli indicati sulla mappa dalle linee blu). Arrivati sull'affioramento, noteremo due file di sfere fluttuanti che conducono a un'altra isoletta con un daoka a nord-est. Nuotiamo fino a quest'ultima, restando sempre in mezzo alle due file di sfere e utilizziamo il daoka per raggiungere Okaar. A questo punto, tanto per non rovinarci il divertimento, proviamo a procedere con le nostre forze, tenendo comunque presente che, per eliminare una parte dei soldati che circondano Adelpha, dovremo chiedere a Zot di non pagare più le tasse.

MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT

Ciao Nemesis, sono bloccato in un livello di *Medal of Honor*. Purtroppo, non capisco neppure quale sia e mi auguro tu riesca a comprenderlo dalla mia spiegazione. Sono entrato in una barca, dove devo posizionare due bombe e poi scappare. Ho piazzato gli ordigni, ma non ho capito come devo fuggire. Aiutami per favore, grazie.

Daniele

LINEA DIRETTA

Spesso arrivano in redazione quesiti particolari. Anche i lettori possono contribuire a svelare questi dilemmi, scrivendoci le loro soluzioni. La migliore verrà pubblicata! Ricordiamoci di specificare a quale quesito stiamo rispondendo e il numero della rivista nel quale è apparso. Citare il titolo del gioco non basta!

"Ciao, sono **Francesco** e vorrei aiutare **Giacomo**, che nel numero di Febbraio chiedeva i codici per il gioco *Re-Volt*. Ebbene eccoli qui: inserisci i codici al posto del nome:
CARNIVAL – tutte le auto;
SADIST – per selezionare l'arma durante la gara con lo shift destro;
TRACKER – tutti i tracciati;
CHANGELING – per cambiare l'auto durante la gara;
TVTIME – per abilitare le telecamere F5 e F6;
DRINKME – per rimpicciolire le auto;
URCO – per selezionare l'UFO. Felice di essere d'aiuto."
E noi siamo felici di avere dei lettori competenti come te... e come **Lampo**, dato che anche lui ha collaborato alla stesura dei trucchi per Giacomo. Ciao a tutti, ci vediamo il mese prossimo.

Per sconfiggere il reich dovremo cavarcela in situazioni "esplosive"!

TRUCCO DEL MESE - KISS: PSYCHOCIRCUS

Attiviamo la console di controllo con il tasto " / " e inseriamo rapidamente uno dei seguenti codici:

gimmiegimmiegimmie – Tutte le armi
nextarmor – Armatura ed energia extra
spectator – Volare
invuln – Invulnerabilità
give – Ottenere un oggetto
noclip – Passare attraverso le pareti
restartlevel – Ricominciare il livello

Sorpresa segreta!
Carichiamo il gioco, spostiamo il puntatore sul naso del clown e, quando parte la musica del circo, premiamo il tasto sinistro del mouse.

Infiltrarsi nelle basi naziste richiede cautela e una buona dose di piombo "a perdere".

SUL CD DEMO
Questo mese, troveremo la conclusione di *Arcanum*, la prima parte della guida strategica a *Commandos 2* in .PDF e i consigli per *Stronghold*.

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

Salve redazione di GMC, lascio da parte tutti i complimenti che posso farvi perché rischio di diventare assillante. Passo subito al punto: dove si trova il fucile che bisogna recuperare all'inizio della terza missione? Nessuno dà l'allarme, salgo sul camion, ma non riesco a trovare la carabina sperimentale. Lascio anche in vita l'ultimo soldato al cancello finale... Vi prego aiutatemi! Ringraziamenti anticipati.

Silvio

Ciao Silvio, il fucile si trova all'interno della cassa appesa al secondo paracadute che troviamo nel corso del livello. Innanzi tutto, dobbiamo recuperare la Colt nella cassa, quella vicino agli alberi cui è appeso il primo paracadute e aprirci la strada attraverso la vallata fino alla casa. Giriamo attorno all'abitazione, seguiamo il costone della montagna verso destra e infiliamoci nella galleria. Approfittiamo del momento in cui le guardie sono distratte dal camion ed entriamo nella porta con la luce rossa. Proseguiamo lungo il sentiero sulla destra fino alla postazione fortificata con la MG-42. Continuiamo verso la cassa vicino al secondo paracadute e prendiamo possesso della mitragliatrice Thompson e del fucile di precisione sperimentale. Ora non ci rimane che farne buon uso. Ci siamo capiti, vero?

GIOCHI PER COMPUTER

L'ANGOLO DELL'ESPERTO – SOUL REAVER

Nei reconditi meandri della redazione di GMC, si nascondono strani personaggi che hanno dimenticato la luce del sole, votando la propria esistenza alla soluzione di giochi e avventure. Per questi oracoli non esistono quesiti impossibili, non esitiamo quindi a rivolgere loro le nostre richieste più bizzarre, anche e soprattutto per giochi del remoto passato.

Ciao Nemesis, per favore aiutami tu! Sto giocando a *Soul Reaver* e sono rimasto bloccato da mio fratello Dumah, il tizio seduto sul trono con tre lance infilate nel petto, che viene dopo Rahab il pesce. Per favore, dimmi come devo fare per ucciderlo e, magari, metti la soluzione dell'intero gioco nel CD demo della rivista. Grazie.

Luca

Per cominciare, mettiamo subito in chiaro che è impossibile uccidere Dumah con il Soul Reaver, né tanto meno a mani nude. L'amico è il più potente dei vampiri, quindi l'unico modo per farlo fuori è bruciarlo "vivo". Facciamoci seguire fino alla fornace, prestando attenzione a saltare ogni volta che il boss cerca di paralizzarci con un terremoto. Se il cattivone si ferma, colpiamolo per attirare la sua attenzione e ricominciamo a correre fino a raggiungere il ponte levatoio. Giriamo attorno alla gabbia e proseguiamo a sinistra, lungo il sentiero che porta alla fornace. Infine, apriamo la valvola del gas e attiriamo Dumah al centro, prima di azionare la leva e arrostire il malvagio succhiasangue. Il premio di tutta questa fatica è, ovviamente, l'abilità di Dumah, mediante la quale è possibile spostare, distruggere, aprire oggetti e nemici correndovi attorno in cerchio. Quando la mossa riesce, sullo schermo compare una scia magica; in questo caso, dobbiamo correre nuovamente attorno alla preda, prima di poterne disporre a piacimento.
È bene che tu sappia, inoltre, che la soluzione completa a *Soul Reaver* è già stata inserita in formato .PDF, precisamente sul CD di GMC di Natale 2001.

Nico ha bisogno del nostro aiuto per *Empire Earth*. "Cara Nemesis, è la prima volta che ti scrivo, sono un appassionato della vostra rivista e non ne perdo mai un numero (tranne se lo presto ad un amico!)" Ma che amici hai? Non è bello che ti rubino i preziosi GMC. "Vorrei una mano, mi servono assolutamente le password per il cibo, l'oro, eccetera di *Empire Earth*." Non ci rimane che ricorrere all'aiuto dei nostri prodigiosi lettori, sempre pronti a soccorrere i giocatori in difficoltà. Facciamoci sotto coi codici, chi più ne ha più ne invii!

Ilaria è rimasta bloccata in *Tomb Raider* e in *Tomb Raider III*. Nel primo "sono al livello Palace Midas, ho abbassato le 5 leve delle porte nel salone grande, sono andata nel giardino, ho aperto uno dei due cancelli, ho ucciso tutti i lupi e i gorilla, ma ora non so più cosa fare!"
Mentre nel secondo (che poi sarebbe il terzo) "sono arrivata alle rovine del tempio, ma delle due chiavi che mi sevono per aprire la grata, sono riuscita a trovare solo quella di Ganesha. Mi puoi indicare dov'è l'altra?" Ragazzi, è la vostra occasione per fare colpo su una lettrice in difficoltà, cosa aspettate a rispondere alla sua richiesta di aiuto?

Games RADAR
PUNTO DI CONT@TTO

Diamo un'occhiata ai segreti del nostro sito, punto di riferimento per gli appassionati di videogiochi: informazioni di prima mano, anteprime, prove per tutte le piattaforme e un contatto costante con le redazioni.

IL NOSTRO SITO

Games Radar Italia (www.gamesradar.it) è un sito nato nel dicembre del 2000 con l'obiettivo di fornire a tutti i videogiocatori informazioni puntuali e aggiornate sui nostri hobby preferiti. Possiamo quindi trovare diversi canali, dedicati a tutte le piattaforme di gioco: dal PC al Xbox, passando per PlayStation 2, Gameboy Advance e GameCube.

1 I canali

Clicchiamo su queste voci per accedere alle pagine delle nostre piattaforme preferite. PC, PSOne, PS2, le console Nintendo e anche Xbox. Non solo videogiochi, comunque, perché c'è anche il cinema!

2 Il Motore di Ricerca

Tutto il sito, a portata di "dito". Digitiamo il nome di ciò che stiamo cercando e, in un attimo, troveremo quello che è stato scritto in proposito: dalle anteprime alle prove, le notizie da sapere su ogni gioco.

8 Gli Articoli

L'ossatura di Games Radar. Dalle anteprime alle prove possiamo seguire tutto il cammino di sviluppo di un gioco. Cominciamo con le prime immagini e arriviamo alla prova completa, con il rigore e la professionalità delle nostre riviste.

Il Forum

Vogliamo parlare con esperti di hardware? O preferiamo scambiare quattro chiacchiere con i redattori? Il Forum ci consente di tenerci in contatto, in ogni momento, con la comunità virtuale del sito.

6 Le News

Di minuto in minuto, tutto quello che succede nel mondo dei videogiochi. Dai progetti in fase di realizzazione, alle prossime uscite, senza dimenticare immagini e artwork dei titoli più attesi.

0 Sondaggio

Facciamo sentire la nostra voce! I sondaggi sono il modo migliore per far sapere alle redazioni i nostri gusti o le nostre idee.

7 Le Citazioni

Frasi di celebri uomini di cultura, come J. Roland, o di visionari del passato, come Taylor Wyngarde. In ogni caso, frasi pungenti, salaci e rivelatrici.

8 Future Media Italy

L'editore leader della stampa videoludica: PSM, GMC, PlayStation Ufficiale, PlayStation 2 Magazine Ufficiale sono solo alcune delle nostre riviste. E il meglio lo troviamo sul sito!

LA VOCE DEI LETTORI

Il Forum è il nostro contatto con i lettori, ma anche un modo per dialogare con altri appassionati di videogiochi. Il primo canale, "Mondo Computer" è per tutti i possessori di PC: se abbiamo dei dubbi su quale scheda video comprare, o sulle ultime versioni di un driver, questo è il posto giusto dove chiedere. Per entrare in contatto con tutte le redazioni, invece, "Games Contact - GMC, PSM, PPS" è il bottone da cliccare. Complimenti e suggerimenti, ma anche critiche e lamentele, sono il pane di questo canale.

LE NEWS

Come venire a conoscenza delle ultime novità in fatto di videogiochi? Dove ascoltare le voci di corridoio dell'industria? Semplice. Clicchiamo sul canale "News" e potremo conoscere in tempo reale cosa succede nell'universo del nostro passatempo preferito. Dal PC al cinema, su questo canale troviamo anche immagini in appena arrivate dalle case editrici o dagli sviluppatori. Insomma, se vogliamo essere sempre aggiornati, questo è il canale che fa per noi.

QUESTO MESE SUL FORUM

Il Forum di GamesRadar è il luogo di incontro tra lettori e redattori di GMC, ma anche un posto dove possiamo semplicemente incontrarci e dire la nostra sul mondo dei giochi o su quello che pensiamo. In queste pagine segnaleremo ogni mese gli argomenti più interessanti. Per partecipare sarà sufficiente puntare il nostro browser in direzione del Forum e darci dentro con la tastiera!

Nonostante il **Thread** non sia tra i più recenti, segnaliamo "Petizione per Mafia" aperto da Neo, uno dei **moderatori** del Forum, proprio a proposito della petizione riguardante Mafia: *The City of Lost Heaven*. Su questo gioco si sono scagliati, abbastanza prevedibilmente, gli strali di chi è sempre all'erta nel segnalare i presunti poteri diseducativi dei videogiochi. Nel **Post** viene segnalato il collegamento al sito dove è possibile firmare la suddetta petizione, che si propone come scopo il raggiungimento di diecimila firme per far fronte al pericolo che il gioco venga messo al bando dai negozi italiani. Possiamo leggere il post con i relativi **Reply** nella sezione "Mondo Computer". Sempre nella stessa sezione, uno dei Thread più frequentati, e dove si è accesa una discussione piuttosto animata, è "Siate onesti! Che CD Utilizzate?". L'argomento è stato introdotto da FbeShox, e alla discussione interviene anche Andrea Minini, direttore di GMC, riconoscibile dal **Nick** Gorman. Trattandosi di una discussione che verte sul tema della pirateria, proprio Gorman fa notare come a causa di questo autentico malcostume, in Italia non vedremo mai arrivare giochi come *Creature Isle*, espansione di *Black & White*. La decisione di Electronic Arts di non distribuire il gioco nel nostro paese è dovuta alla scarsa quantità di copie di *B&W* vendute, nonostante il capolavoro di Molyneaux venga indicato tra i titoli più giocati dell'anno.

Curiosando nella sezione "Dailyrando", è possibile imbattersi in un Thread chiamato "Mi ricordo cosa pensavo nel 1997", aperto da Kalu e incentrato sull'eterna lotta tra computer e console. Questo confronto rischia di farsi ancora più aspro, se consideriamo il progressivo ampliamento del catalogo di titoli per PS2 e l'imminente lancio di X-Box. All'interno del Thread c'è anche chi suggerisce la salomonica soluzione di acquistare entrambe le piattaforme. Se vogliamo dire la nostra in proposito, prepariamoci ad affrontare i graffianti Post già pubblicati.

Da ultimo vogliamo segnalare la sezione "Redattori per Gioco". I Post aumentano a vista d'occhio, ed è bene sapere che queste recensioni vengono costantemente monitorate dallo staff di GMC per la rubrica "La Parola ai Lettori", dove le più meritevoli vengono pubblicate ogni mese. Se abbiamo l'ambizione di intraprendere la professione di redattore, questo è il posto giusto dove cominciare!

Buon divertimento e... ci vediamo sul Forum!

GIOCHI COMPUTER

GLOSSARIO

Thread
È una parola inglese che significa "Filo", e indica un argomento di discussione che consiste di un messaggio principale con tutti le risposte correlate.

Nick
Da "Nickname", ovvero "Soprannome". Il Nick è il nome che decidiamo di adottare quando siamo sul Forum.

Post
Il Post è il messaggio che inviamo e che si aggiunge al Thread di un argomento.

Topic
Con questa parola viene definito l'argomento principale della conversazione.

Moderatore
Il Moderatore è colui che controlla che le discussioni che avvengono all'interno del Forum rimangano nei limiti del colloquio civile e che si preoccupa di eliminare dai post tutti gli elementi che possono risultare offensivi o illegali.

Top
È l'argomento che sta sempre in cima all'elenco dei Thread.

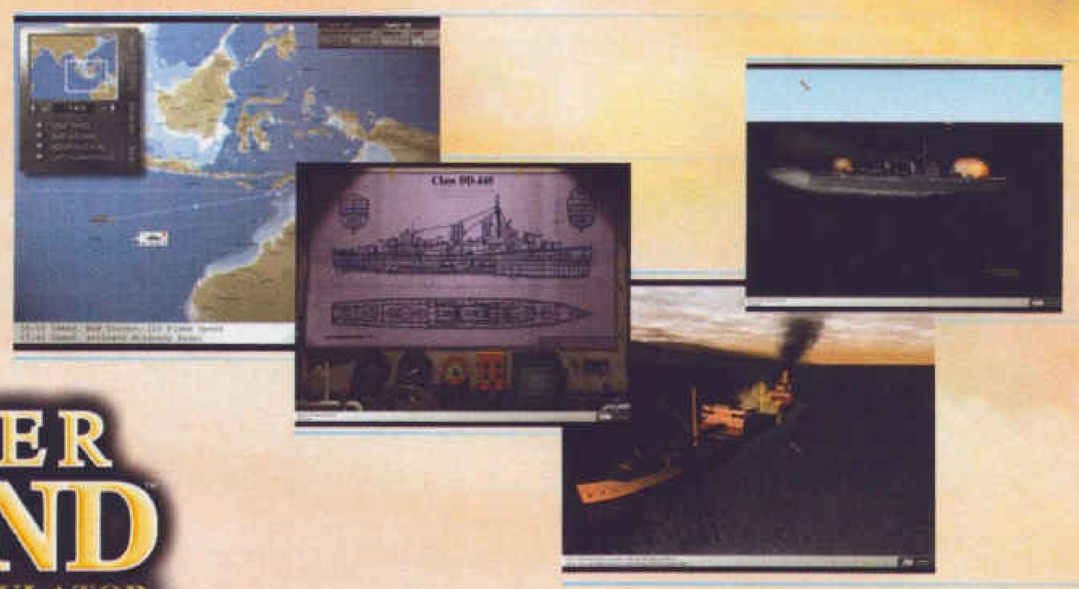
Reply
Indica la risposta data a un precedente messaggio.

NETIQUETTE

La Netiquette è il codice di comportamento di Internet, una sorta di galateo della Rete alla quale è bene attenersi per non correre il rischio di offendere qualcuno, cosa che rischia di accadere più spesso di ciò che si possa pensare quando di mezzo c'è un monitor.
Nel Forum di Games Radar vigono più o meno le stesse regole che esistono in tutti i forum; i neofiti devono sapere che è bene evitare l'inserimento di collegamenti a siti contenenti materiale illegale di qualsiasi genere, è consigliabile evitare le volgarità ed è molto più costruttivo adottare principi di tolleranza piuttosto che insultare chi non la pensa come noi. Ricordiamoci che scrivere in maiuscolo è l'equivalente di urlare e che gli "Emoticons" (le faccine) servono a indicare il tono delle nostre parole. Ulteriori informazioni sono disponibili sul Forum stesso alla voce "Regole del Forum".

CARO AMICO, TI SCRIVO!

Nei Forum di Games Radar avremo l'occasione di entrare in contatto con tutta la redazione di GMC. In particolare, bazzicano spesso da queste parti il mega-boss Gorman, l'eclettico esperto di hardware Pape, l'efficentissimo GMCHomer e l'ironico Stebo. Oltre a questi loschi figuri, per qualsiasi problema potremo lasciare un messaggio ai tre moderatori eletti tra gli utenti a furor di popolo, ovvero Lex, Roy e Neo.



DESTROYER COMMAND

WWII NAVAL COMBAT SIMULATOR

Una simulazione navale ambientata nella II Guerra Mondiale caratterizzata un realismo impressionante! Difendetevi dagli attacchi kamikaze che provengono dal cielo e misuratevi con le forze alleate tedesche!

www.destroyercommand.com

TOTALE INTERATTIVITÀ

MANOVRA I TEMIBILI U-BOAT DI SILENT HUNTER™II, POTRAI VIVERE AVVINCENTI SFIDE IN MULTIPLAYER IN LAN O SU INTERNET CONTRO I CACCIATORPEDINIERE DI DESTROYER COMMAND™!

Un'esperienza di guerra senza eguali nei mari della seconda guerra mondiale!

SILENT HUNTER II

WWII U-BOAT COMBAT SIMULATOR

La più dettagliata e realistica simulazione di sottomarini della II Guerra Mondiale! Rivivrete le battaglie che hanno fatto epoca tra le forze navali tedesche e quelle inglesi e americane!
Best Naval Simulation of E3 2001

www.silenthunter2.com

PARTECIPA AL CONCORSO

VINCI LA TORCIA MILITARE

Ritaglia i codici a barre dalle confezioni di Destroyer Command™ e Silent Hunter™ II e incollali sul tagliando che troverai nelle confezioni di Destroyer Command™ e nei negozi indicati a lato. Mettilo in busta chiusa e spediscilo entro il 30-05-2002 (farà fede il timbro postale) a UBI SOFT S.p.A. - Viale Cassala, 22 - 20143 Milano

GRATIS PER TUTTI QUELLI CHE ADERIRANNO AL CONCORSO QUESTO SPLENDIDO OMAGGIO PERSONALIZZATO: **LA TORCIA MILITARE**

Aux Min Rich.

Destroyer Command e Silent Hunter II li trovi nei migliori negozi

■ **AL Computer Mania** - V. Alessandro III, 78 - Alessandria • **Virtual Games** - Via Rivetto, 41 - Casale Monferrato ■ **AO Virtual Games** - Via Lostan, 27 - Aosta ■ **AP Energy** - Via S. Moretti, 24 - San Benedetto del Tronto • **Computermania Srl** - Via Trento, 92/94 - San Benedetto del Tronto ■ **AV GI Tronic & Toy** - Via Carducci, 33 - Avellino ■ **BA Global Game** - Via Volta ang. Via Galvani, 6 F-G-H-I - Bari • **Teca Srl (Mondadori)** - P. zza Umberto, 48 A/B/C - Bari ■ **BG Tintori Enrico & C.** - Via Brosetta, 1 - Bergamo ■ **BL Massenz** - Via Matteotti, 58 - Belluno • **Digital System** - Via Col di Salce, 5/A - Belluno ■ **BO Computer One** - Via Murri, 39/D - Bologna • **Computer One** - Via Vela, 12/2 - Bologna • **Mondadori** - Strada Maggiore, 25 - Bologna • **Cartoleria Sterlino Srl** - Via Murri, 73/C-D E 75 A/B - Bologna ■ **BS Pergioco** - Via Trieste, 4/A - Brescia • **Power Game** - Viale Piave, 6/A - Brescia ■ **CB Punto Exe** - Via Mazzini, 111/D - Campobasso ■ **CN On Line** - Pergioco Point - C. so Matteotti, 1/A - Alba • **Media Station** - V. V. Emanuele, 122 - Bra • **Rossi Computers Snc** - C.so Nizza, 42 - Cuneo ■ **CO Unieuro** - Via Vallassina, 30 - Arosio ■ **CR Fu.Se.Co** - C/O Centro Commerciale Padano - Via Volta - Casalmaggiore • **Vobis Crema** - Piazza Aldo Moro - Crema ■ **CS Grendel & Game Master** - Piazza Fera, 31/B - Cosenza ■ **FE Computer One** - Via Garibaldi, 120 - Ferrara ■ **FI Game Center** - Via Ridolfi, 94 - Empoli • **Computer One** - Via De Pucci, 1/C - D - Firenze • **Game Store** - V.le M. Fanti, 1/D - Firenze • **Game Store** - Via Baracca, 47 - Firenze • **Libreria Mondadori** - Via S. Gallo, 53/R - Firenze • **Pergioco Point** - Via Masaccio, 195/A - Firenze • **Game Store** - Via Turri, 21 - Scandicci ■ **FO Unieuro** - Via G. Bruno, 84 - Cesena • **Computer One** - Corso Repubblica, 180 - Forlì • **S.G.M. Distribuzione S.P.A.** - Via Schiapparelli, 31 - Forlì ■ **FR Carrefour** - Via Le Lame, 1 - Frosinone ■ **GE Unieuro** - Via Sardorella, 2-4/R - Bolzaneto • **Artic Media Store** - Via Colombo - Genova • **Libreria Mondadori** - Via XX Settembre, 210/R - Genova • **Unieuro** - P.zza della Vittoria, 146-150/R - Genova • **Tesla Distibusione S.R.L.** - Via Insurrezione - Genova Sestri Ponente • **Computer Union** - Via Molteni, 50 - Sampierdarena ■ **GO Digit S.R.L.** - Via XXIV Maggio, 12 - Gorizia • **Game Invaders** - Via IX Giugno, 31 - Mofalcone • **Causi Antonio** - Viale Verdi, 3 - Monfalcone • **L'Oasi di Zucco** - Ing. Massimo - Via I Maggio, 143 - Monfalcone ■ **GR Computer Service di R. Balocchi** - Via Dell'Unione, 7 - Grosseto ■ **LI Futura 2** - Piazza Benamozegh, 15 - Livorno ■ **LU Ennebi Computers** - Viale San Concordio, 76 - Lucca ■ **MI Area 51 - Pergioco Team** - Via Leone XIII, 48 - Bollate • **Carrefour** - Str. Provinciale 208 Km 2 - Carugate • **Vobis Cassano D'Adda** - Piazza Gobetti - Cassano D' Adda • **Joystick Fun** - Pergioco Team - Via Lorenteggio, 38 - Milano • **Libreria Mondadori** - L.go Corsia dei Servi, 11 - Milano • **Marcucci S.P.A.** - Via F.lli Bronzetti, 37 - Milano • **Messaggerie Musicali** - Galleria del Corso, 2 - Milano • **Mondadori** - Via Berchet, 2 - Milano • **Mondadori** - Via Marghera, 28 - Milano • **Pergioco** - Via Aldrovandi 5/7 - Milano • **Pergioco** - Via Borgogna, 7 - Milano • **Pergioco** - Via S. Prospero, 1 - Milano • **Trony MBF** - Via Canonica, 55 - Milano • **Pergioco Point** - Via Cairoli, 5 - Monza • **Carrefour** - Str.Provinciale 44 Fraz. Serviane - Paderno Dugnano • **Crazy Italia Srl** - Via Dante, 165 - Sesto San Giovanni • **Unieuro** - Via C. Colombo, 18/20 - Trezzano Sul Naviglio • **Rialto Srl Villasanta** - Via Tiziano Vecchio - Villasanta • **Mondadori** - Via Torri Bianche,16 - Vimercate ■ **NU Novecento Srl** - Via Manzoni, 35 - Nuoro ■ **PA Bit Com** - Via Filippo Cordova, 101 - Palermo • **Playlandia Computer Videogame** - Via Sammartino, 38 - Palermo ■ **PC Punto Exe di Struzzi Stefano** - Via IV Novembre,106 Piacenza ■ **PD Challenge Entertainment S.R.L.** - Via C. Battisti, 1 - Limena • **Libreria Mondadori** - P.zza Insurrezione, 3 - Padova ■ **PG Ipercoop Collestrada** - Via della Valtiera 51 - Collestrada ■ **PI Mondadori Informatica** - Viale Gramsci, 21 - Pisa • **Bit S.A.S.** - Viale Gramsci, 21 - Pisa • **Electronic Dreams Sas** - P.zza Arno 1-2-3 - Pontedera ■ **PN Game Over** - Via Matteotti, 18 - Pordenone • **Sme** - Via Nino Bixio, 3 - Zoppola ■ **PR Girotondo** - Via Gramsci, 20/A - Fidenza • **Mirage Snc di Dall'Aglio Filippo &C.** - Via Martiri Bernini,16 - Fontevivo • **Computer One** - Via P. Savani, 14/2 - Parma • **www. gamewarp.it** - Via Abbeveratoia, 63/C - Parma • **Zanichelli Gemmino** - Via A. Saffi, 78/Bis - Parma ■ **PV Computer One** - Via Calatafimi, 6 - Pavia • **Pergioco Point** - Corso Cairoli, 26/D - Pavia • **Unieuro** - Via Piemonte, 18/20 - S. Martino Siccomario ■ **RA Next - Pergioco Point** - C.so Baccarini, 21 - Faenza • **Zuccherelli Benvenuto** - Via Cavour, 74 - Ravenna ■ **RI Tognocchi** - Pergioco Team - Via T. Varrone, 26 - Rieti ■ **RM Filmania** - Pergioco Point - Via Donatello, 37 - Roma • **Libreria Mondadori** - P. zza Cola Di Rienzo, 81/83 - Roma • **Libreria Mondadori** - Via Appia Nuova, 51 - Roma • **Pergioco** - Via Degli Scipioni, 109/111 - Roma • **Pergioco Point** - Via Magliano Sabina, 28 - Roma • **Unieuro** - Via Di Valle Lupara, 10 - Loc. Muratella - Roma • **Microlink Shop** - V. le Tirreno, 227 - Roma ■ **RN Capanna e Bellavista** - Via Bertola 6 - Rimini ■ **RO Play C/O La Fattoria** - S.S. Adriatica - Borsea ■ **SI Biagini Giulio & C.** - Via A. Sclavo, 19 - Siena • **Brogi Renato di Roberto Brogi** - Via Camollia 20/22 - Siena • **Dreamland Snc** - Via Camollia 41/43 - Siena ■ **SP Final Games** - Via Di Monale, 62 - La Spezia ■ **SS Griscenko Srl** - Via Sardegna 7/C - Sassari ■ **SV Unieuro** - Via Benessea 3/1-3/2 - Cisano Sul Neva ■ **TN Music Center S.P.** - Via 4 Novembre 70/6 - Gardolo • **Cyberdrome** - V. le del Vò, 58 - Trento • **Parolari Utensili Sas** - Via P. E. Chiocchetti, 5/7 - Trento ■ **TO Carrefour** - Via Crea, 10 - Grugliasco • **Mirast Computers** - V. Palestro, 62 - Ivrea • **Amici Del Gioco** - C.so Roma, 69 - Moncalieri • **Amici Del Gioco** - C.so Siracusa, 111/B - Torino • **Queen Computer** - V.S.Ottavio 8 - Torino • **Queen Computer** - L.go Turati 49 - Torino • **Unieuro** - Via Canelli, 112 - Torino • **Media-Soft** - Largo Turati, 49 - Torino ■ **TS Unieuro** - Strada Farnei, 40 - Muggia, Zona Rabuiese • **Mondadori Informatica** - Via Da Palestrina, 1/1 - Trieste • **Murrisoft** - Via XXX Ottobre, 9 - Trieste • **Videolandgames** - Via Rismondi, 4 - Trieste • **Informatica Center di Camenar** - Via Da Palestrina 1/1 - Trieste • **Qi Negozio S.R.L.** - Via XXX Ottobre, 9 - Trieste • ■ **TV Ires Spa** - Via Dante, 1 - Cessalto • **Sme** - Via Conegliano, 59 - Susegana • **M.C.E. Elettronica** - Via G. Pastore, 60 - Vittorio Veneto ■ **UD Blue Digit Informatica** - Via Cotonificio, 22 C/O C.C. Città Fiera - Torreano Di Martignacco • **Game Master** - Via Aquileia, 15/A - Udine • **Mofert 5** - Viale Leopardi, 24 - Udine • **Casa del Bimbo** - Via Aquileia, 15/A - Udine ■ **VA Master Pix** - Via Zappellini, 4 - Busto Arsizio • **Gi.Di.Ti** - Centro Comm. Cocquio - Cocquio Trevisago • **Gi.Di.Ti** - Via Luini, 15 - Luino • **Computeria** - Via Rossini, 18 - Varese • **Game Over** - Pergioco Team - Via S. Martino, 10 - Varese • **Floppy Snc di Giani Alfio** - Via Rossini, 18 - Varese ■ **VC Mega-Lo-Mania** - V. G. Ferraris, 92 - Vercelli ■ **VE Sme** - Via Iseo, 2 - Loc. Calvecchia - San Donà di Piave • **Areaquattro Srl** - Via Milano 24 - Marcon • **Sme** - Via Orsato, 5 - Marghera • **Hidea Informatica** - C/O Auchan - Via Don Tosatto, 22 - Mestre • **Sme** - Via Pratiguori, 31 - Portogruaro ■ **VI Dominio** - Via Gorizia, 1/A - Vicenza ■ **VR Compugames** - Corso Cavour, 5/A - Verona • **Computer One** - Via Pitagora, 12 - Verona • **Pergioco Point** - Via Giovanni Della Casa, 10 - Verona ■ **REPUBBLICA SAN MARINO Hp Logistic S.A.** - Strada S. Michele, 190 - Serravalle • **Electronics** - Via V Febbraio - Serravalle • **Commerciale Riunita S.R.L.** - Via O. Brizi, 12 - Dogana ■ **SVIZZERA Pergioco** - Quartiere Maghetti, Centro Storico - Lugano

WINDOWS CD-ROM PC

©2001 Ubi Soft Entertainment S.A. All rights reserved. Ubi Soft Entertainment, the Ubi Soft logo and the SSI logo are registered trademarks and Destroyer Command and Silent Hunter are trademarks of Ubi Soft, Inc. All other trademarks are the property of their respective owners.

Developed by ULTIMATION

SSI

Ubi Soft S.p.A.
Viale Cassala, 22
20143 Milano
Tel. 02 - 83.312.1
Hot line 02 - 83.312.220
E-mail: ubisoft@ubisoft.it

Ubi Soft ENTERTAINMENT

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

GUIDA AL CD

Il mese di aprile sembrerebbe dedicato agli amanti del gioco online: il client di *Dark Age of Camelot* ne è un esempio, così come il demo, solo multiplayer, di *Command & Conquer: Renegade*. Non disperino, però, gli appassionati di sfide in solitario, perché potranno vestire la canottiera di Bruce Willis e riviverne le gesta in *Die Hard: Nakatomi Plaza*, oltre a fiondarsi nell'abitacolo di *Rally Trophy*, un'interessante simulazione di guida. Se siamo, invece, dei fan della saga di "Guerre Stellari" dobbiamo assolutamente installare *Star Wars: Starfighter*.

DEMO DEL MESE

COMMAND & CONQUER: RENEGADE

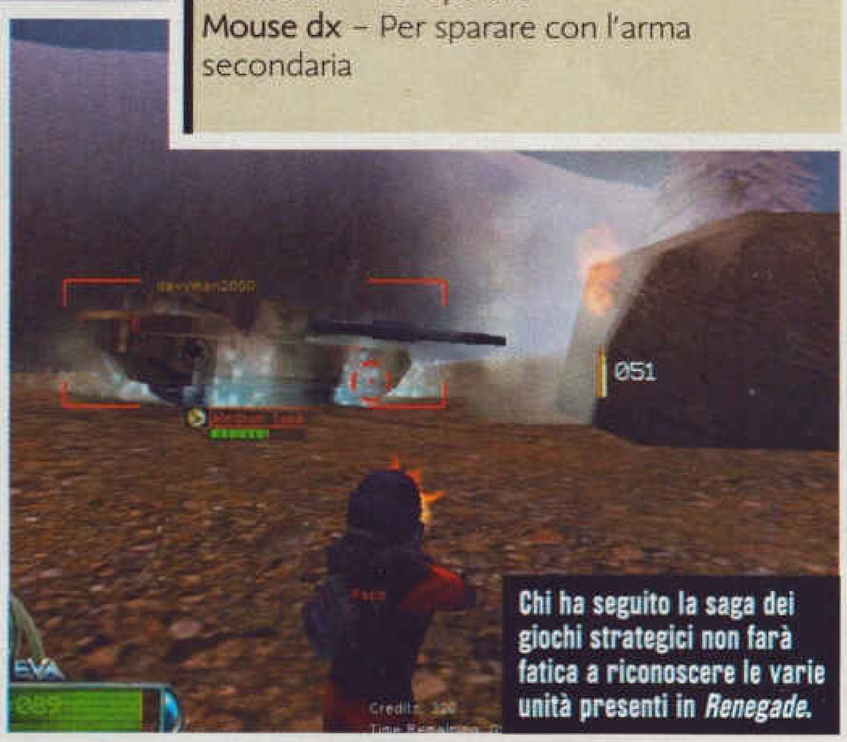
ELECTRONIC ARTS

PII 400, 64 MB RAM, 160 MB HD, Scheda 3D 16 MB (DirectX), connessione a Internet

La saga di *Command & Conquer* è talmente nota che i programmatori, dopo anni di giochi di strategia in tempo reale, hanno pensato di utilizzare questa licenza per farne uno sparatutto in prima persona. Invece di limitarci a selezionare con il mouse le truppe e impartire loro gli ordini, potremo calarci nei panni di un soldato e controllarlo direttamente. Nonostante la versione definitiva del gioco sia giocabile anche in solitario, il demo che proponiamo questo mese è solamente multiplayer, quindi sarà necessaria una connessione a Internet per giocarlo. La versione che abbiamo inserito nel CD è la 1.07, la più aggiornata al momento di andare in stampa.

CONTROLLI PRINCIPALI

W – Per muoversi in avanti
S – Per muoversi indietro
A – Per muoversi a sinistra
D – Per muoversi a destra
Spazio – Per saltare
C – Per abbassarsi
E - Per aprire le porte/usare gli oggetti
X – Per ruotare di 180°
R – Per ricaricare l'arma
Rotella mouse – Per cambiare le armi
Mouse sx – Per sparare
Mouse dx – Per sparare con l'arma secondaria



Chi ha seguito la saga dei giochi strategici non farà fatica a riconoscere le varie unità presenti in *Renegade*.

Volendo, potremo giocare anche con la visuale esterna, che in certi casi potrebbe essere preferibile.

INTENSITY XS: RECHARGE

MIDNIGHT SINERGY
Pentium 200 MMX, 32 MB RAM, 12 MB HD, Scheda 3D 8 MB (DirectX)

Gli sparatutto a scorrimento orizzontale, un genere molto in voga nei primi anni 90, stanno tornando ad apparire sui computer, principalmente grazie agli autori di programmi shareware o a piccole case di sviluppo, come appunto la Midnight Sinergy, che ci ha fornito un demo davvero unico: è presente, infatti, un livello bonus non presente né sulla versione in vendita, né in quella demo scaricabile da Internet. Proveremo un intero livello, oltre a quello bonus, e non sarà certo un'impresa facile da portare a termine. Calcolando le richieste minime esigue e il pochissimo spazio su disco occupato, sarebbe davvero un peccato non accettare la sfida di *Intensity XS*.

Nonostante lo schema di gioco risulti molto semplice, *Intensity* riesce a divertire grazie alla sua immediatezza.

CONTROLLI PRINCIPALI

Il gioco è interamente controllato con il mouse.

PROBLEMI CON I CD DI GIOCHI PER IL MIO COMPUTER?

Ogni mese, facciamo il possibile per allegare alla nostra rivista due CD funzionanti. Se capitasse nelle vostre mani una copia di GMC con i CD danneggiati o illegibili, non preoccupatevi. Potete chiamare il centralino della redazione: **02 2529161** dopo le 14:00, oppure mandare una E-Mail all'indirizzo: **cd_gmc@futuremediaitaly.it** e chiederne la sostituzione.
Prima di contattarci, però, sincerativi di aver letto attentamente le guide presenti nella rivista e di aver correttamente installato eventuali patch presenti sul CD. Una delle maggiori cause di problemi, inoltre, è la mancata installazione di driver aggiornati. Suggeriamo a tutti i lettori che riscontrano anomalie di installare i driver più aggiornati per ogni elemento del proprio computer.

UTILIZZO DEL CD CON WINDOWS

L'interfaccia del CD di GMC è stata studiata per essere semplice e intuitiva: con pochi passi potremo usare l'interfaccia del CD e placare la nostra sete di gioco. Scopriamo quindi come poter installare sul computer e giocare con i nostri demo preferiti in modo veloce e indolore.

Ecco la schermata principale: facciamo clic su uno dei pulsanti posti sui bordi della finestra (Patch, Soluzioni, Demo del Mese, Demo, Shareware, Trucchi e Utility) per vedere cosa ci aspetta nelle varie sezioni del CD. I due pulsanti in basso (Esci ed Esplora), invece, ci permettono, rispettivamente, di chiudere la finestra di comunicazione e di muoverci liberamente all'interno delle varie cartelle in cui è diviso il CD-ROM di GMC.

La lista dei demo che GMC presenta ogni mese: clicchiamo sul nome del gioco che ci interessa per visualizzarne i requisiti minimi e una sommaria descrizione. I pulsanti che si evidenziano nel riquadro in alto a destra hanno le stesse funzionalità di quelli della sezione "Demo del Mese". Con il pulsante "Ritorna" potremo accedere nuovamente al menu principale del CD.

Ogni mese, GMC sceglierà un demo particolarmente bello tra quelli presenti sul CD e lo segnalerà in questa sezione. Leggiamo quali sono i requisiti minimi perché il gioco possa funzionare correttamente e la sua descrizione. Se è evidenziato il bottone "Installa", sarà necessario cliccare su quello, prima di "Gioca" e "Configura", per permettere al programma di essere copiato sul nostro hard disk.

È ormai consuetudine che tutte le soluzioni pubblicate sulla rivista vengano poi archiviate in questa sezione del CD. Scorriamo la lista per trovare quella che ci interessa e selezioniamola per poterla leggere ed eventualmente stamparla.
In questo elenco troveremo soluzioni di giochi molto vecchi, fino a quelle del mese precedente. Un archivio di inestimabile valore per tutti gli avventurieri!

Cliccando sul pulsante "Trucchi" del menu principale, lanceremo un programma dove sono contenuti tutti i trucchi mai apparsi sulle pagine di GMC, catalogati in un enorme archivio che viene aggiornato ogni mese. Se vogliamo scoprire gabole, trucchi e codici per il nostro gioco preferito, è estramemente probabile che qui troveremo quello che stiamo cercando.

L'elenco di tutte le patch disponibili sul CD: grazie a esse, potremo aggiornare i nostri giochi preferiti correggendone gli errori riscontrati dalle stesse case software che li hanno prodotti. Prima di installare una qualsiasi delle patch sul nostro computer, leggiamone la descrizione che appare nel riquadro in basso quando passiamo sul suo nome il puntatore del mouse: con un semplice clic apriremo la cartella dove è conservata e potremo procedere all'aggiornamento.

La sezione shareware di aprile include *Grids of Fury*, un simpatico clone di *Pac Man* nel quale comanderemo una navicella spaziale all'interno di una serie di livelli completamente tridimensionali.

CON IL PROSSIMO NUMERO DI GMC, UN GIOCO COMPLETO IN REGALO!

LA LISTA COMPLETA DEI CONTENUTI DEL NOSTRO CD

DEMO
Command & Conquer: Renegade
Die Hard: Nakatomi Plaza
Star Wars: Starfighter
Rally Trophy
Red Ace Squadron
Intensity XS: ReCharge

SHAREWARE
Grid of Fury

UTILITY
Acrobat Reader
DirectX 8.1
Soluzione di *Commandos 2* in .PDF
Fraps
Promozione Tiscali

ADD ON
Akom2– Una mappa per *Quake 3*, inviataci dal nostro lettore Minotauro.
Cartella Unreal – Una serie di Mod per *Unreal*, il gioco in regalo questo mese.

PATCH
Alien Vs Predator 2 – L'ultimo aggiornamento disponibile al momento di andare in stampa, corregge alcuni piccoli problemi del gioco, oltre ad aggiungere la Regina e la Exosuit nella versione multiplayer.

Civilization III – Solo pochissime correzioni minori per l'ultima fatica di Sid Meier.

F1 2001 – L'Update #1 è fondamentale per godere a pieno di questa bella simulazione: vengono corretti parecchi problemi, la grafica è migliorata e, soprattutto, è stato aggiunto il supporto alle periferiche Force Feedback.

Falcon 4.0 – La patch definitiva per chi vuole il massimo del realismo da questo ottimo simulatore di volo. L'installazione, non

DIE HARD: NAKATOMI PLAZA

FOX INTERACTIVE
PII 400, 64 MB RAM, 140 MB HD, Scheda 3D 16 MB (DirectX)

Chi non ha mai sognato di interpretare il poliziotto di "Die Hard" (in Italia "Trappola di Cristallo"), il rude John McClane, portando a compimento le sue gesta? Finalmente questo desiderio potrà essere realizzato, grazie e *Nakatomi Plaza*. Esattamente come nel film, inizieremo la nostra impresa armati solo di pistola, e tutto il resto dell'equipaggiamento andrà recuperato durante il nostro peregrinare fra i meandri di un gigantesco grattacielo, ovviamente pieno di terroristi. Il gioco è strutturato in modo da riprodurre al meglio l'atmosfera del film, come si può notare da tanti piccoli particolari (come il fatto che il protagonista inizia l'avventura scalzo). Se abbiamo apprezzato il film, l'installazione di questo demo è praticamente un obbligo, ma anche se siamo dei semplici appassionati di sparatutto potremo divertirci qualche ora con i livelli inclusi nella versione dimostrativa.

L'Intelligenza Artificiale dei nemici è notevole: li vedremo abbassarsi per sfuggire ai nostri colpi e chiamare i compagni in aiuto quando esauriscono le munizioni.

I livelli sono realizzati molto bene, e si ha la netta sensazione di trovarsi all'interno di un immenso grattacielo.

CONTROLLI PRINCIPALI

W – Per muoversi in avanti
S – Per muoversi indietro
A – Per muoversi a sinistra
D – Per muoversi a destra
Q – Per sporgersi a sinistra
Q – Per sporgersi a destra
Spazio – Per saltare
CTRL sx – Per abbassarsi
L - Per usare l'accendino
X – Per usare la radio
R – Per ricaricare l'arma
Rotella mouse – Per cambiare le armi
Mouse sx – Per sparare
Mouse dx – Per sparare con l'arma secondaria

PROMOZIONE TISCALI

TISCALI

Grazie a questo programma, potremo avere informazioni sui servizi offerti da Tiscali e, se interessati, abbonarci Via Internet.

TISCALI 10.0
In questa sezione, troveremo informazioni sui vari servizi di connessione dial up (utilizzando cioè un modem analogico o ISDN) offerti da Tiscali, sulle caselle di posta elettronica, sullo spazio Web a disposizione degli utenti.
Cliccando su installa, il programma configurerà automaticamente una connessione a Internet utilizzando Tiscali come fornitore di accesso. Il servizio è gratuito, e l'unico costo è quello rappresentato dalla telefonata.
TISCALI ADSL
Offre tutte le informazioni relative alle offerte ADSL di Tiscali.

TELEFONIA
Questa parte ci permette di valutare le proposte di Tiscali per quanto concerne la telefonia fissa. Alcuni di questi servizi vengono attivati semplicemente compilando un modulo online.

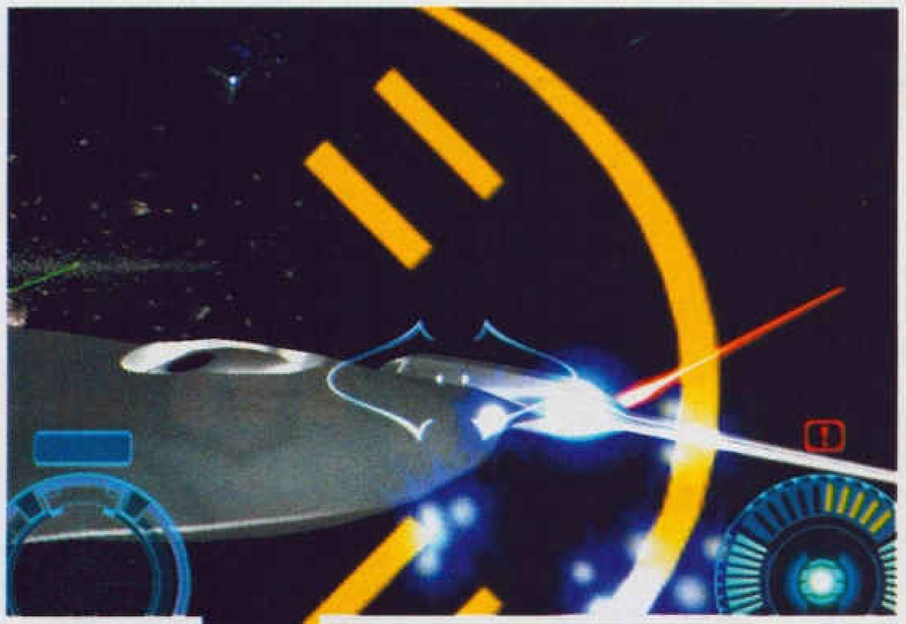
CONTATTI
Se desideriamo ulteriori delucidazioni, in questa sezione troveremo tutti i riferimenti per avere supporto o contattare Tiscali.

STAR WARS: STARFIGHTER

LUCASARTS

PII 350, 64 MB RAM, 75 MB HD, Scheda 3D 16 MB (DirectX)

Qualche anno orsono, gli appassionati di "Guerre Stellari" potevano divertirsi a comandare caccia dei ribelli con *X-Wing* e, successivamente, impersonando le truppe imperiali in *Tie Fighter*. Dopo la mezza delusione del più recente *X-Wing Vs. Tie Fighter*, LucasArts ci riprova con questo *Starfighter*. Inizieremo il gioco impersonando Rhys, un giovane pilota, e dovremo cercare di far carriera correndo in mezzo a strettissimi canyon, ingaggiando battaglie spaziali e replicando tutte le imprese viste nei film. Diamogli un'occhiata, anche se non siamo fan di "Guerre Stellari": potrebbe risultare in ogni caso una piacevole sorpresa.



Gli amanti della saga di Lucas saranno felici di vedere le note astronavi rappresentate in maniera realistica.

CONTROLLI PRINCIPALI

W – Per attivare i turbo
S – Per rallentare
Freccia sx – Per girare a sinistra
Freccia dx – Per girare a destra
Spazio – Per sparare
C – Per sparare con l'arma secondaria
Mouse – Per muovere la nave

MONDI ALTERNATIVI PER *UNREAL*

Come abbiamo accennato in precedenza, *Unreal* ha dato vita a molti Mod creati dagli appassionati sparsi per tutto il mondo. Ecco perché, nella sezione Patch, troveremo quattro preziosi mondi alternativi, grazie ai quali aumenteremo ulteriormente la longevità del gioco in regalo di questo mese.

Il primo Mod è *Atomic Pop Panic 2*. In questa incredibile (e demenziale) versione di *Unreal*, sarà la musica la nostra arma migliore. Nella nuova dimensione offerta da questa personalizzazione, ci difenderemo a suon di lancia-CD e onde musicali, capaci di frantumare gli strani alieni che popolano queste lande.

Altra proposta di GMC è il Mod *Serpentine*. Questa particolare modalità è stata congegnata per essere più realistica e moderna possibile. Non avremo pistole laser o cannoni ai protoni, ma un nutrito arsenale di fucili e armi automatiche. Oltretutto, dovremo essere capaci di schivare gli avversari e di sorprenderli, invece che abbatterli senza pietà in campo aperto.

Apocalypse Threat è la terza offerta del mese. In questo caso, verremo proiettati in un'ambientazione più fantascientifica. Saremo nello spazio, su un'ipotetica colonia terrestre. Impersoneremo un membro di una squadra di polizia inter-galattica, che dovrà fermare un commercio illegale di Tarydium. E questo è solo l'inizio...

L'ultimo regalino di GMC è *Strange World*. La storia in cui verremo coinvolti è pressoché identica a quella dell'originale, ma offre un nutrito numero di nuovi livelli da esplorare. Ora tocca a noi!

LA LISTA COMPLETA DEI CONTENUTI DEL NOSTRO CD

semplicissima, ed è descritta nel file di testo **leggimi.txt** presente nella cartella.

Ghost Recon – Come indicano le dimensioni (ben 30 MB) le modifiche apportate da questo aggiornamento sono molte. Consigliamo vivamente l'installazione a tutti i possessori del gioco.

SHAREWARE

Grids of Fury – Un clone di *Pac Man* in 3D, con un'astronave al posto del simpatico esserino giallo.

UTILITY

Acrobat Reader – L'indispesabile programma per leggere i documenti in formato .PDF, come il manuale del gioco in regalo questo mese.

DirectX 8.1 – Avere sempre installata la versione più recente di queste librerie grafiche è un obbligo per qualsiasi videogiocatore.

Winzip – L'ultima versione del miglior programma per Windows per gestire vari tipi di archivi compressi.

Fraps – Un comodissimo programma per visualizzare i FPS (Frame al secondo) di qualsiasi applicazione Direct3D o OpenGL. Utile per testare le prestazioni della nostra scheda video.

Soluzione *Commandos 2* – La soluzione di *Commandos 2* era troppo complicata per essere ridotta a un semplice file di testo. Abbiamo quindi deciso di proporla in formato .PDF ai nostri lettori.

RALLY TROPHY

KOCH MEDIA

PII 300, 64 MB RAM, 100 MB HD, Scheda 3D 8 MB (DirectX)

Rally Trophy è stato acclamato come il miglior simulatore di guida relativo ai rally. Cosa può avere di tanto speciale questo gioco per superare il famosissimo *Colin MacRae Rally*? È principalmente il modello di guida a distinguerlo dalla concorrenza. Mentre *Colin MacRae* è un ottimo titolo, ma lontano dal simulare in maniera realistica le problematiche relative alle automobili della disciplina presa in considerazione; il gioco di Koch Media, invece, farà la felicità di coloro che ricercano il massimo della veridicità, più che la semplicità e la giocabilità. Prendere una curva in controsterzo non sarà facile, così come impostare nella maniera corretta i salti. Ci vorrà parecchio allenamento prima di riuscire a guidare fino a vincere, ma tutti gli sforzi fatti saranno ripagati dalla soddisfazione di aver padroneggiato una simulazione e non un semplice gioco di guida.

CONTROLLI PRINCIPALI

Freccia su – Per accelerare
Freccia giù – Per frenare
Freccia sx – Per girare a sinistra
Freccia dx – Per girare a destra
A – Per cambiare marcia
Z – Per scalare marcia
C – Per muovere la telecamera

Non facciamoci ingannare dalla vettura che comanderemo: riuscire a finire il percorso senza incidenti sarà davvero difficile.

La visuale interna è sicuramente quella più spettacolare, principalmente grazie alla qualità dei vetri e del cruscotto.

RED ACE SQUADRON

CONTROLLI PRINCIPALI

Mouse – Per muovere l'aereo
Frecce direzionali – Per muovere la telecamera
Shift Sx – Per accelerare
CTRL Sx – Per rallentare
Mouse sx – Per sparare

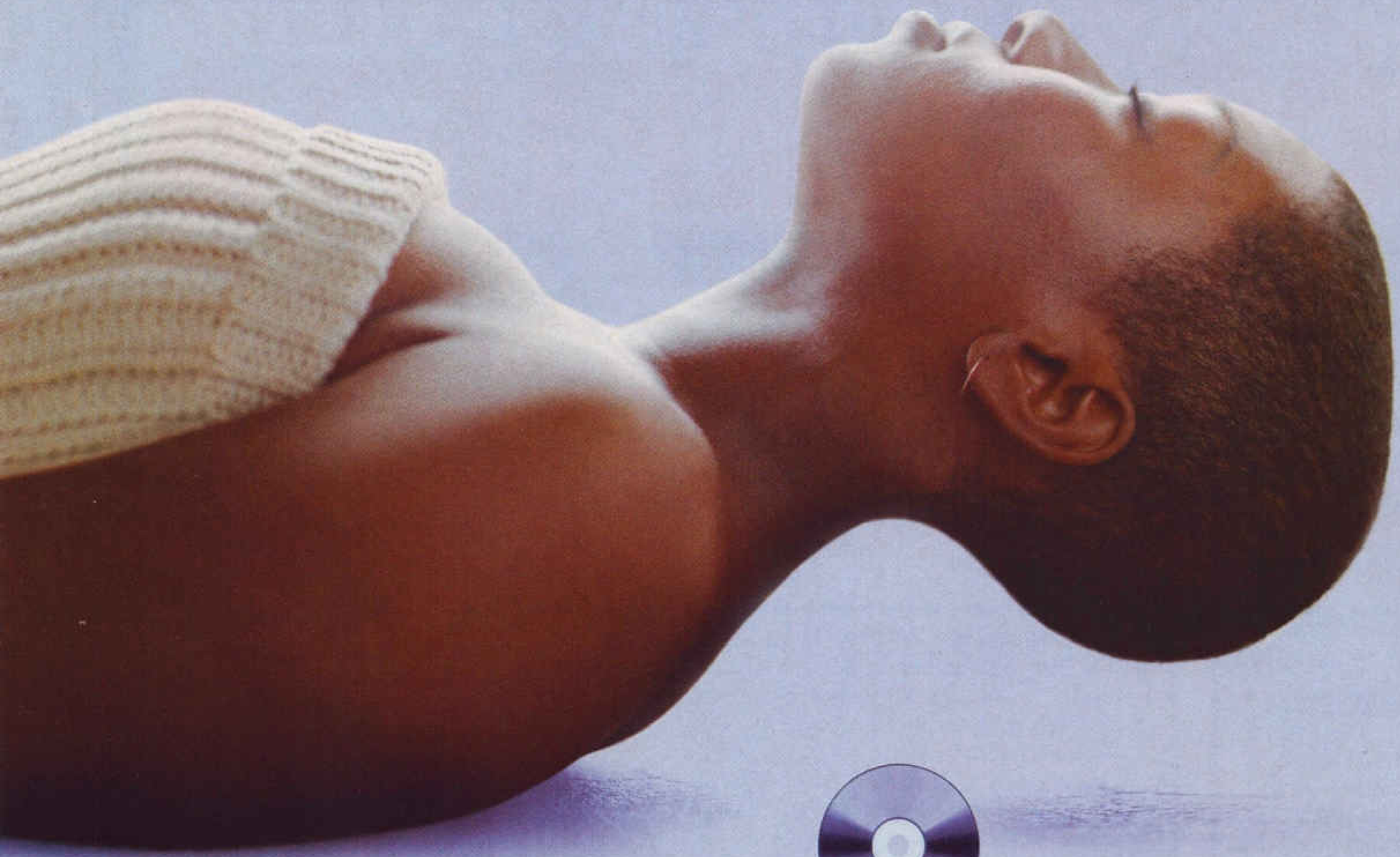
Impareremo a controllare l'aereo in pochi istanti, e a quel punto nessuno ci staccherà dal gioco.

SMALL ROCKETS

PII 350, 64 MB RAM, 75 MB HD, Scheda 3D 16 MB (DirectX)

Questo gioco ci permetterà di impersonare un asso della Prima Guerra Mondiale, durante i combattimenti aerei con triplani e biplani. Se non amiamo i simulatori di volo non storciamo subito il naso: ci troviamo di fronte a un titolo Arcade, tanto semplice quanto divertente. Il demo ci permetterà di provare alcune missioni di addestramento, in modo da farci sperimentare le varie situazioni che saranno presenti nella versione finale del gioco. Il controllo dell'aereo è davvero semplice, complice anche la visuale esterna e il buon utilizzo della telecamera. Nonostante non si tratti di un gioco dall'enorme spessore è indubbiamente molto divertente, da provare quando non abbiamo il tempo di dedicarci a qualcosa di più complesso.

Potremo radere al suolo praticamente tutto, con gran gioia dei nostri occhi.



Riavvia il tuo pensiero

Tiscali **10.0**

l'offerta Internet di nuova generazione

Tiscali semplifica in tutta Europa l'utilizzo di Internet. Basta complicazioni: con una sola password accedi alla rete e hai, immediatamente disponibili, un mondo di servizi personalizzabili che ti aiuteranno a utilizzare Internet al meglio.

Registrati e prova subito Tiscali **10.0**, l'offerta Internet di nuova generazione che rende la rete più semplice e più utile.

E grazie al nuovo **TISCALI BROWSER,** il software di navigazione personalizzabile, basta un click per avere sul tuo PC tutti i servizi di Tiscali **10.0**, sempre attivi e pronti per l'uso.

Con un'unica registrazione e password ottieni:
ACCESSO: fino a 56 Kbps o ISDN fino a 128 Kbps.
MAIL: 1 casella da 10 MB da usare anche via telefono e per ricevere fax.
SPAZIO WEB: 20 MB di spazio per il tuo sito.
AGENDA: per gestire e organizzare online il tuo tempo.
MESSENGER: per comunicare con i tuoi amici in tempo reale.
COMMUNITY E CHAT: per conoscere e per condividere emozioni online.
NET PHONE: per telefonare gratis in Italia, dal tuo PC ai telefoni fissi.
TISCALI BY PHONE: per usare, solo con la voce, la tua mail e altri servizi.
TISCALI MOBILE: per navigare nella rete anche col tuo cellulare wap.
TISCALI FAX: un numero personale per ricevere i tuoi fax nella Mail.
E in più, **15 CANALI TEMATICI** per soddisfare ogni tua curiosità.

Personalizza Tiscali **10.0** anche per i tuoi familiari: con un solo abbonamento fino a 6 utenti diversi possono utilizzare questi servizi.

SERVIZIO CLIENTI **800.91.00.91**

ISCRIVITI GRATIS **www.tiscali.it**

Codice di attivazione abbonamento: **4pgiochi2002 - tiscali**

TISCALI

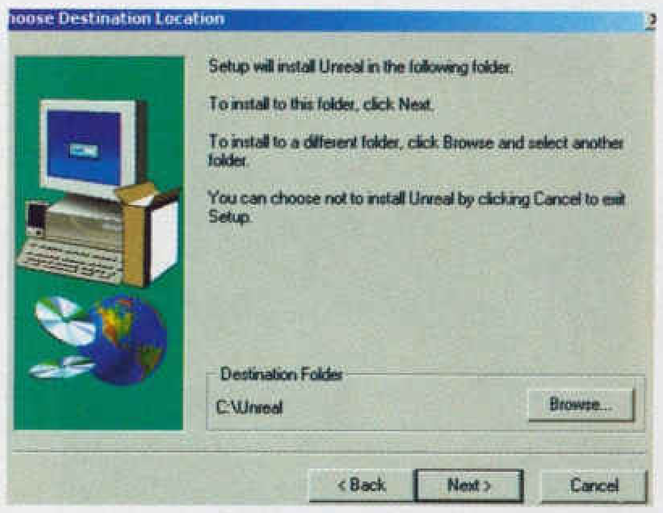
GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

GIOCO COMPLETO UNREAL

Da prigioniero a cacciatore: prepariamoci ad affrontare orde di alieni assetati del nostro sangue!

UNA RAPIDA INSTALLAZIONE

L'installazione di *Unreal* è molto semplice e richiede solo pochi minuti. Una volta inserito il CD del gioco nel nostro lettore, se la funzione di Autorun è abilitata, verrà automaticamente avviato il programma di installazione. In caso contrario, sarà sufficiente visualizzare il contenuto del CD e lanciare manualmente con un doppio clic il file "autorun.exe". L'unica cosa che ci verrà chiesta è dove copiare i dati necessari all'esecuzione del gioco. Completata questa fase, non dovremo far altro che lanciare *Unreal* e cominciare a combattere gli alieni.



REQUISITI DI SISTEMA

Il gioco non richiede un sistema particolarmente potente: per poterci avventurare sullo sconosciuto mondo alieno, avremo bisogno di un computer equipaggiato con processore Pentium 166 o superiore, dotato di almeno 16 MB di RAM e circa 400 MB di spazio libero su disco fisso. Ovviamente, se vogliamo goderci appieno le nostre battaglie, è caldamente consigliato un sistema parecchio più potente, possibilmente equipaggiato con una buona scheda 3D (indispensabile per giocare a risoluzioni video elevate). È indispensabile avere installate le librerie di sistema DirectX, che potremo trovare all'interno del CD dei demo.

STORDITI e confusi, ci guardiamo intorno... Siamo rimasti svenuti per chissà quanto tempo e sembra proprio che qualcosa sia andato storto!

L'astronave che avrebbe dovuto portarci nel carcere di massima sicurezza cui eravamo destinati (purtroppo in veste di prigionieri) è ora squassata da violente esplosioni. Le pause di silenzio che si alternano ai boati sono riempite da strazianti grida e, ovunque ci giriamo, possiamo scorgere i corpi dilaniati dei nostri ex compagni di sventura e dei membri dell'equipaggio.

Con questa scena tutt'altro che confortante si apre *Unreal*, uno degli sparatutto 3D più apprezzati di tutti i tempi. Un misto di adrenalina e tensione ci attende nei bui corridoi dell'astronave ormai inutilizzabile e, poco dopo, sul suolo di un mondo sconosciuto e per nulla ospitale. Il primo livello ci permette di acquisire familiarità con i comandi e di apprendere, aggirandoci su quelli che un tempo erano stati i ponti di un grande vascello da trasporto, quanto è realmente accaduto e cosa dovremo affrontare per uscire da una situazione assai poco piacevole.

Mossi i primi passi, scopriremo che la realtà che ci attende oltre le pareti metalliche della nave terrestre, per quanto molto pericolosa, è incredibilmente variegata, e non tutte le creature che ci si pareranno davanti avranno un

Finalmente fuori dall'astronave: il mondo da esplorare si presenta vasto e pericoloso.

Cosa c'è di peggio di un nemico ben armato? Un nemico con uno scudo protettivo!

atteggiamento ostile nei nostri confronti. Sul mondo alieno, infatti, sono presenti più razze di abitanti. La popolazione autoctona, i Nali, è composta da umanoidi meditativi e pacifici dotati di quattro braccia. Il loro pianeta è stato però invaso da una razza poco amichevole, gli Skaarj che, usando gli indigeni come schiavi, ne hanno intrapreso lo sfruttamento.

Ovviamente, un mondo che si rispetti ha un proprio ecosistema, che, talvolta, può offrire ulteriori insidie per l'incauto visitatore: faremo così la conoscenza dei terribili pesci cannibali, ma anche di una sorta di animale da pascolo bipede estremamente mansueto e di tante altre creature.

Tra gli sparatutto, *Unreal* è stato il primo a portare il giocatore in spazi aperti molto vasti e, tuttora, possiamo rimanere a bocca aperta mentre ammiriamo l'ingresso austero di un'abbazia dei Nali, ma la bellissima colonna sonora, le meravigliose ambientazioni e la ricca trama non sono altro che l'immancabile contorno per quello che deve essere il punto focale di uno

Questa austera entrata ci condurrà in un livello davvero pericoloso e zeppo di nemici!

Ponti traballanti su un fiume di lava: talvolta per andare avanti avremo bisogno di un pizzico si agilità.

LA GUERRA DEI BOT

Unreal è uno dei titoli più giocati in Rete negli ultimi anni, e le arene in cui gli appassionati di tutto il mondo si danno battaglia sono ormai innumerevoli. Milioni di partecipanti hanno dato vita a nuove espansioni e mappe con cui duellare contro i temerari che avessero il coraggio di accettare la sfida. Se ancora non ci sentiamo pronti a scontrarci con veterani di tal calibro, o se dovessimo non avere un collegamento a Internet, possiamo sempre contare su una valida alternativa: gli scontri con i Bot. Questi ultimi sono personaggi simili al nostro, gestiti però dal computer. La loro funzione è di sostituire i giocatori umani in battaglie e scontri come quelli che avvengono normalmente in Rete. Noteremo presto, che l'Intelligenza Artificiale di tali macchine da guerra non deve mai essere sottovalutata...

TUTTO SOTTO CONTROLLO

I comandi da tastiera che ci permettono di controllare il nostro alter ego nel gioco sono facilmente adattabili alle nostre esigenze: partendo dal menu principale e scegliendo la voce "opzioni" e, successivamente, "personalizza controlli" accederemo a un elenco di tutti i tasti impostati, che varieremo a piacere.
Vediamo quali sono i principali comandi predefiniti del gioco:

Movimento del mouse – Rotazione del punto di vista
Freccia su – Spostamento in avanti
Freccia giù – Spostamento all'indietro
Freccia sinistra – Rotazione a sinistra
Freccia destra – Rotazione a destra
CTRL / Tasto sinistro del mouse – Fuoco (modalità primaria)
ALT / Tasto destro del mouse – Fuoco (modalità secondaria)
Spazio – Salto
Invio – Attivazione dell'oggetto selezionato nell'inventario
SHIFT (+ spostamento) – Movimento cauto
1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 0 – Cambia arma
Rotella del mouse – Passa all'arma precedente / successiva

IL MENU PRINCIPALE

Da questa schermata possiamo accedere a tutte le funzioni e i sotto menu disponibili nel gioco. Vediamo nel dettaglio ciascuna delle voci che lo compongono.

GIOCO – Selezionandolo, potremo modificare le opzioni di gioco (velocità e grado di violenza), salvare una partita, caricarne una già salvata o iniziarne di nuove, sia in modalità normale che "BotMatch" (combattimento con Bot).
MULTIGIOCATORE – Prendiamo parte a una partita già in corso in Rete o cominciamone una nostra.
OPZIONI – Cambiamo le impostazioni del gioco, come i tasti di controllo, il tipo di mirino che preferiamo, la mano che il nostro alter ego impiega per usare le armi e tante altre.
AUDIO / VIDEO – Adattiamo risoluzione, dettagli grafici e il volume della musica e degli effetti sonori alle nostre preferenze e alle caratteristiche tecniche del sistema che stiamo usando.
ESCI – Torniamo alla scrivania di Windows.

A SCUOLA DI LINGUE

Nel primo livello del gioco, metteremo le mani su uno strumento indispensabile che ci accompagnerà nelle nostre avventure: il traduttore universale. Grazie a questo strumento, saremo in grado di leggere qualsiasi libro, diario o messaggio scritto. Le informazioni che ne ricaveremo ci consentiranno di comprendere meglio la nostra situazione e di usufruire dei molti suggerimenti sparsi nei livelli.

I Nali sono esseri incredibilmente spirituali: questo, in particolare, sta meditando a mezzo metro dal suolo!

sparatutto: gli scontri con i nostri avversari. Vediamo, quindi, quali insidie ci aspettano. I mostri alieni che ci sbarreranno la strada appartengono a diversi generi e sono ben caratterizzati: secondo il luogo in cui ci troveremo, avremo a che fare con vari tipi di creature.

Se nei pressi di un lago, infatti, ci fronteggeranno esseri simili a gigantesche salamandre, in una base aliena non sarà difficile imbatterci negli odiati (e potenti) Skaarj e nei loro sgherri.

Un aspetto impressionante di *Unreal* è il livello dell'Intelligenza Artificiale con cui dovremo fare i conti: i nemici cercheranno sempre di schivare i nostri colpi, di nascondersi quando l'ambiente ne offra la possibilità e di inseguirci (senza sbagliare mai strada) nel momento in cui saranno certi di averci in pugno. L'altra particolarità notevole della loro "astuzia" è la capacità di impiegare ciò che hanno a disposizione al momento appropriato; per esempio, l'incontro improvviso con un guerriero Skaarj in una loro installazione porterà il nostro avversario a nascondersi per attivare uno scudo energetico di cui è dotato. In altre parole, i combattimenti saranno tutt'altro che semplici e le creature ostili venderanno sempre cara la pelle.

Come ciliegina sulla torta, non è stata trascurata la possibilità di giocare in rete con altri avversari umani (è supportata la modalità di gioco tanto in LAN, quanto su Internet), tanto che, fin dal momento della sua pubblicazione, *Unreal* si è affermato come uno dei titoli più acclamati e giocati in Rete.

GIOCHI PER COMPUTER

CONFIGURARE IL SISTEMA GRAFICO

Dopo aver installato la patch, dovremo configurare il sistema grafico secondo le nostre esigenze. Questa operazione non è troppo complessa, ma risulta poco intuitiva, dal momento che l'opzione in questione è quasi nascosta. Lanciamo dunque il gioco e, dal menu principale, attiviamo l'opzione "Advanced Option". A questo punto, la visualizzazione passerà da tutto schermo a una finestra, e si attiverà una specie di console. Per selezionare il driver video dovremo cliccare su Driver e, nella voce "Game Rendering Device", indicare quello più opportuno per il nostro sistema. Per modificare le varie opzioni potremo utilizzare le voci "Rendering" e "Resa": il primo ci permetterà di configurare le opzioni per schede 3dfx, S3, PowerVR e per il rendering software. Sotto la voce "Resa", invece, troveremo le impostazioni DirectX e OpenGL. Fra i parametri fondamentali, annoveriamo "UseAGPTextures", che deve essere posizionato su "Vero" per migliorare le prestazioni con le schede video AGP, così come "UseTrilinear". Sono presenti anche molti altri parametri: consigliamo a tutti di attivare il supporto per l'audio posizionale sotto la voce "Audio\Use3Dhardware". A meno di possedere un computer datato, inoltre, sarebbe meglio impostare l'OutputRate al valore massimo supportato dalla nostra scheda audio (solitamente 44.100 o 48.000), così da godere di un commento sonoro di miglior qualità.

facciamo miracoli

Potenza 3D e grande versatilità

Incredibile numero di funzioni Video Editing e TV

Uscite VGA, DVI e TV

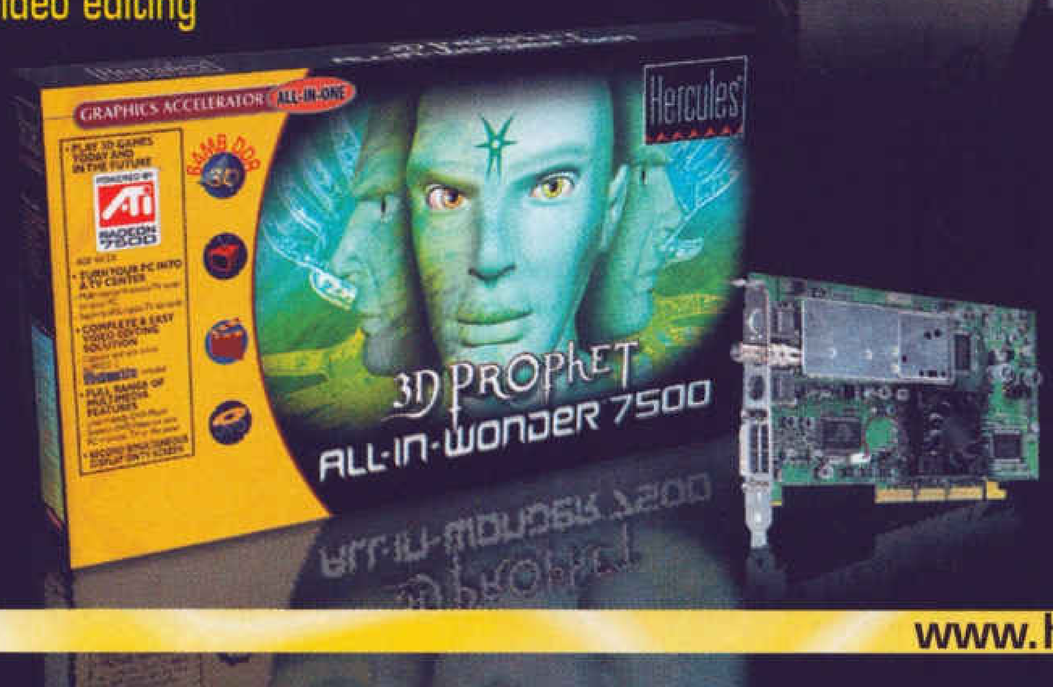
Chipset ATI RADEON™ 8500 e ATI RADEON™ 7500

Hercules

Hercules è una divisione di Guillemot Corporation

- Sound
- Graphics
- LCD Monitors
- Video editing

Tutti i marchi e nomi di prodotto sono marchi o marchi registrati dei rispettivi proprietari



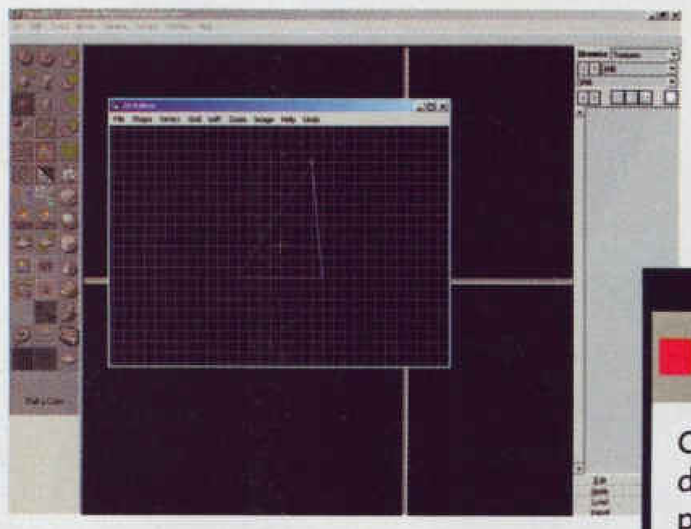
www.hercules.it

FUOCO A VOLONTÀ

Come ogni sparatutto che si rispetti, *Unreal* ci fornisce di un vasto arsenale per farci largo tra le orde di nemici e inculcare la ragionevolezza anche nelle menti degli avversari più agguerriti. Lanciamissili, fucili da cecchino e molte altre armi futuristiche attendono impazienti di essere provate. Una particolarità interessante è che per ciascuno strumento di distruzione abbiamo a disposizione due differenti modalità di impiego. Accanto alla prima "normale", infatti, è presente anche una seconda opzione di fuoco, che varia con l'arma che stiamo usando. Tanto per fare un esempio, la classica pistola futuristica a proiettili normali (una delle nostre prime armi), con la seconda modalità di tiro accelera la cadenza di fuoco, sprecando più munizioni, ma ottenendo un effetto molto devastante. Altre armi concentrano, invece, più cariche energetiche in un solo, potentissimo colpo. A ciò si aggiungono ulteriori sfaccettature d'uso, come nel caso del lanciamissili, che può essere impiegato anche come lanciagranate e caricare fino a sei colpi da sparare contemporaneamente (oltre a essere in grado di agganciare un bersaglio per colpirlo con più accuratezza).

DA GUERRIERI AD ARCHITETTI: MOD PER TUTTI

Ecco un dettaglio non trascurabile che ha donato a *Unreal* una longevità di tutto rispetto: insieme al gioco viene distribuito un editor di livelli che ci permetterà di dare libero sfogo alla nostra fantasia. L'uso di questo potente strumento, per quanto non eccessivamente complesso, richiederà un po' di pazienza e applicazione: gli eccezionali risultati ottenibili, però, sono testimoniati dall'incredibile numero di mappe create da appassionati che possiamo trovare in Rete. Alcune di queste ambientazioni sono state inserite anche sul CD dei demo di questo mese. La loro installazione è molto semplice:



per *Serpentine* basterà entrare nella cartella "Mod\Unreal\Serpentine Mod" e fare doppio clic sul file **Serpentine.umod**. Una volta terminato il processo, leggiamo le istruzioni (purtroppo solo in inglese) incluse nel file "Note di Rilascio". Lo stesso discorso è valido per le mappe di *Serpentine* e per il Mod *AtomicPopPanic*. Per *Apocalypse Threat* e *StrangeWorld*, invece, basterà decomprimere gli archivi Zip (nel CD dei demo è presente anche il programma Winzip, per gestirli con facilità) nella cartella principale di *Unreal* (quella predefinita è C:\Unreal). Al fine di lanciare il nostro Mod preferito, invece, dovremo aprire la console (tasto **"ò"**) e digitare **open** seguito da uno spazio e dal nome della mappa (per esempio: **open strangeintro.unr**, per caricare *StrangeWorld*), o recarci nella sottocartella Maps e fare doppio clic su quella che ci interessa.

LA PATCH DEFINITIVA

Col passare del tempo, sono state messe a disposizione dei giocatori un gran numero di patch per correggere qualche piccolo errore presente in *Unreal*, o per migliorarne alcuni aspetti. Se non possediamo una scheda 3dfx, inoltre, la patch risulterà fondamentale per attivare il supporto Direct3D e OpenGL, in modo da renderlo compatibile con tutti gli acceleratori attualmente in commercio.
Per giocare al meglio, ci conviene installare l'ultimo di tali aggiornamenti, che, a detta degli stessi produttori, è quello definitivo: il sistema grafico è stato aggiornato e non dovremmo avere problemi di sorta. Possiamo trovare la patch in questione nella cartella "Extras\Patches" sul CD del gioco completo. Sono presenti tutte le versioni dalla 224 alla 226. Consigliamo, ovviamente, di installare la più aggiornata. Sempre in questa cartella, è presente l'aggiornamento per UnrealEd (l'editor di livelli incluso nel gioco), oltre alla patch per i possessori della scheda audio Maxi Sound ISIS.

Tagliare

Tagliare

COVER DEL CD

**In questa mezza pagina, troviamo la copertina del gioco in regalo di questo mese.
Molti lettori, infatti, preferiscono racchiudere i preziosi CD all'interno di custodie in plastica, che costano poche migliaia di lire e permettono ovviamente di conservarli al meglio.
Ecco, quindi, la cover adatta per archiviare e collezionare i nostri titoli preferiti, pronta per essere ritagliata e inserita nella facciata di un contenitore trasparente.
D'altra parte, si tratta di giochi venduti, sino a non molto tempo fa, a prezzo pieno sugli scaffali dei negozi: perché non valorizzarli come meritano con una confezione in plastica solo per loro?**

sempre più alternativo

nelle prestazioni

Velocità sbalorditiva nel 3D e nel 2D unita ad una eccezionale qualità delle immagini, sia nelle alte che nelle basse risoluzioni.

nelle caratteristiche

Chipset Kyro II e Kyro
con Tile Architecture
Tecnologia HSR (Hidden Surface Removal)
EBM (Enviromental Bump Mapping)
FSAA (Full Scene Anti-Aliasing)
ad elevate risoluzioni.

nel prezzo

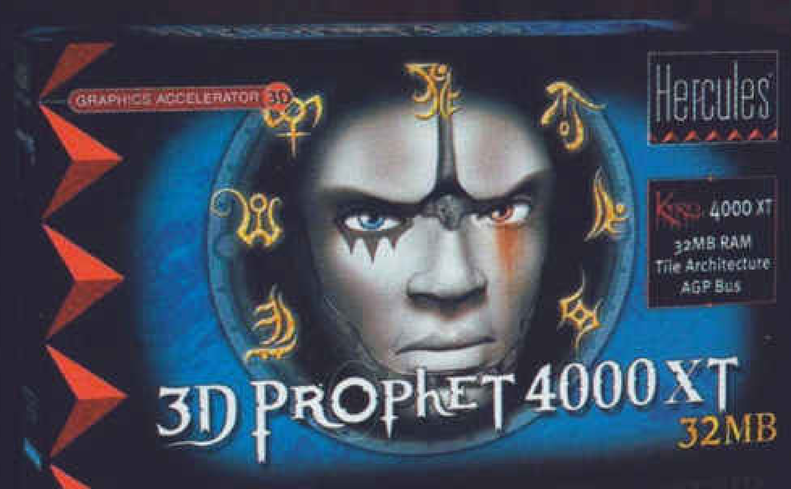
prestazioni ai vertici alla portata di tutti.

"Il KYRO II stupisce per le prestazioni di cui è capace."
(PC PROFESSIONALE)

Numero 20

Hercules

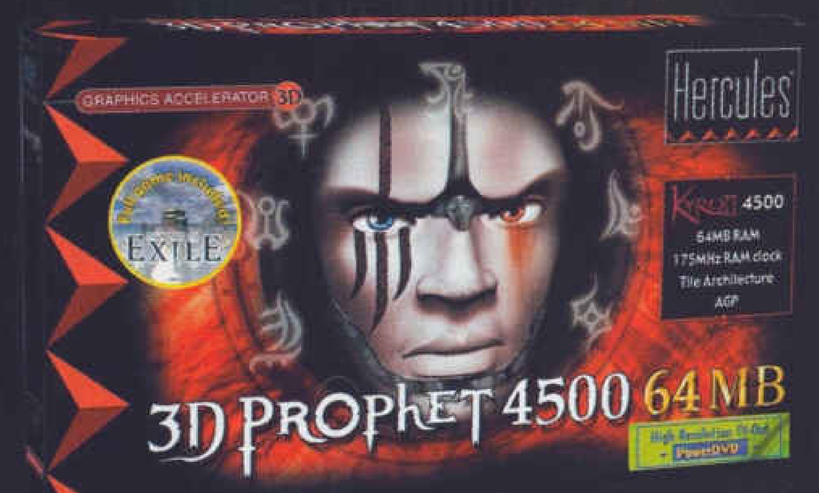
Hercules è una divisione di Guillemot Corporation



- Sound
- Graphics
- LCD Monitors
- Video editing

PROPHETVIEW 720

new



Versione TV OUT con gioco MYST III EXILE in italiano

www.hercules.it

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

GIOCO COMPLETO DARK AGE OF CAMELOT

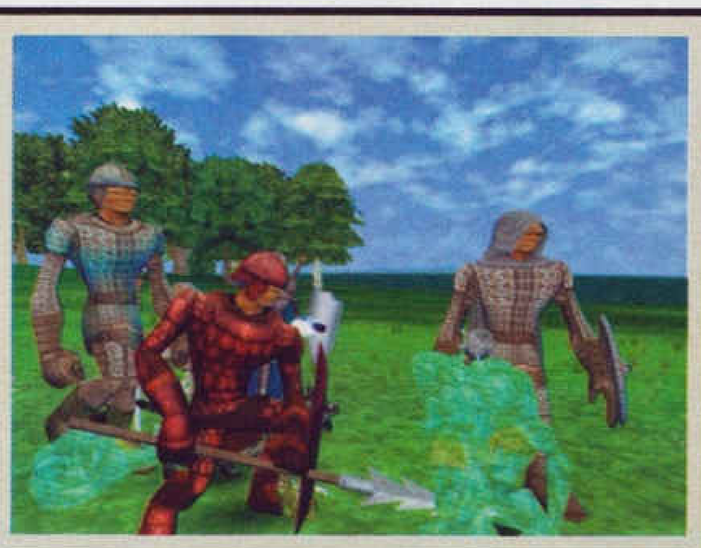
Uno dei migliori giochi di ruolo online è sbarcato in Italia: dopo la copertina dello scorso numero, potevamo forse esimerci dal regalarlo con Giochi per il Mio Computer?

PERCHE' LA SCATOLA?

I più attenti noteranno come, nonostante lo scaricamento del client sia completamente gratuito, oltre a essere identico alla versione che troviamo sul CD questo mese, nei negozi sia disponibile la confezione di *Dark Age Of Camelot*. Potrebbe sembrare una mossa strana: perché pagare per qualcosa ottenibile in maniera completamente gratuita e legale? Si può notare, però, che acquistando la versione in scatola esistono alcuni vantaggi. Al suo interno troveremo, infatti, le mappe a colori dei tre reami, un aiuto non da poco se consideriamo le immense dimensioni dell'aerea di gioco. Saranno disponibili, inoltre, due mesi di abbonamento gratuito (che quindi in parte copriranno la spesa). Senza contare la gioia per i collezionisti, che potranno così aggiungere una nuova scatola di cartone (niente contenitori in stile DVD, per nostra fortuna) alla loro collezione di giochi.

REQUISITI MINIMI

Per godere della stupenda grafica di *DAOC*, sarà necessario utilizzare come minimo un Pentium II a 450 MHz, 256 MB di RAM e una scheda 3D con almeno 32 MB di memoria. Se possediamo un Pentium III ad almeno 450 MHz, invece, ci basteranno 128 MB di RAM e una scheda 3D con 16 MB. Ovviamente, è indispensabile una connessione a Internet.



QUESTO interessante MMORPG (Massive Multiplayer Online RPG, cioè gioco di ruolo da giocare online) fa parlare di sé ormai da parecchi mesi, e molti appassionati lo considerano già come il miglior esponente del suo genere.

La versione italiana è disponibile per lo scaricamento da febbraio in versione beta, cioè non definitiva. Nei primi tempi, infatti, il client era in inglese, e ancora non completamente esente da problemi. Da fine febbraio, è stata resa disponibile invece la versione completamente tradotta, indicata a chi non conosce bene l'inglese o preferisce giocare nella nostra lingua madre. È proprio questa la versione che possiamo trovare sui nostri CD.

PROCEDIAMO CON L'INSTALLAZIONE

Una volta inserito il CD nel lettore, se la funzione di Autorun è attivata, ci troveremo di fronte a una comoda interfaccia. In caso contrario, basterà aprire la cartella corrispondente al CD e fare doppio clic sull'icona **AUTORUN.EXE**. A questo punto, potremo decidere se leggere le istruzioni, che spiegano nel dettaglio il processo di installazione e registrazione online, installare il gioco o registrarci a CTOnet. Consigliamo di iniziare proprio dall'ultimo punto, dal momento che è fondamentale per poter giocare.

Una volta ciccato sulla voce "Registrati", si aprirà una finestra del nostro browser predefinito (assicuriamoci, quindi, di essere già collegati a Internet): seguiamo le istruzioni a video, accettando i termini del contratto e, successivamente, inseriamo i nostri dati personali. Se li abbiamo compilati

correttamente, ci si presenterà una schermata attraverso la quale dovremo scegliere una User ID e la relativa password (**Immagine 1**). Siamo liberi di utilizzare quelli predefiniti che ci indicherà il programma o di modificarli a piacimento. Fatto questo, avremo attivato un account con CTOnet, che include una casella e-mail, 50 MB di spazio Web per pubblicare la nostra homepage e, ovviamente, la possibilità di giocare a *Dark Age Of Camelot* (*DAOC*, da adesso in poi). In seguito, riceveremo una e-mail contenente il nostro username e la password necessari per giocare.
Installiamo ora il client, ciccando su "Installa il gioco" dal menu principale del CD.
Terminato il processo, possiamo lanciare il gioco facendo doppio clic sulla nuova icona che troveremo sulla scrivania di Windows. Ci verrà chiesto di inserire una CD-Key: limitiamoci a ciccare OK, senza modificare quella predefinita (**Immagine 2**) e attendiamo mentre verranno scaricati i pochi MB di patch necessari (circa tre, si tratterà di alcuni minuti, anche se ci si collega con un modem a 56 K).

Siamo finalmente pronti ad accedere al gioco; nella schermata successiva (**Immagine 3**) inseriamo la User ID e la password inviateci via mail dal server.

FINALMENTE IN AZIONE!

Dopo tutte queste necessarie operazioni di registrazione è la volta di lanciarci nel vivo di questo GdR online. La prima cosa da fare sarà quella di scegliere un reame fra i tre disponibili, e solo a questo punto potremo creare il nostro personaggio. Ne potremo generare un massimo di quattro, con l'unica limitazione che

SOTTO CONTROLLO

I tasti da utilizzare in *DAOC* sono davvero tanti, a riprova della complessità di questo titolo. Fortunatamente, chi ha giocato a qualsiasi GdR o sparatutto in soggettiva non avrà problemi ad ambientarsi, dal momento che nel menu delle opzioni è possibile scegliere delle configurazioni predefinite, che seguono gli standard dei suddetti generi.
È possibile anche modificarli a piacimento, assegnando a ogni funzione il tasto che preferiamo.

PER QUANTO CI POTREMO DIVERTIRE?

La versione di *DAOC* che troviamo allegata a GMC ci permetterà di giocare per ben 21 giorni senza spendere un Euro, a patto di registrarsi entro il 15 di aprile. Se ci registreremo dopo questa data, il periodo di prova si ridurrà a 15 giorni. Scaduti questi, potremo mantenere il personaggio che abbiamo faticosamente cresciuto pagando un abbonamento mensile. Tutti i dettagli sono indicati sul sito **www.daoc.it**. Ricordiamo, inoltre, che utilizzando come provider Fast4U di CTOnet avremo uno sconto sulla quota mensile necessaria per girovagare nel mondo di *DAOC*.

COVER DEL CD

**In questa mezza pagina, troviamo la copertina del secondo gioco in regalo di questo mese.
Molti lettori, infatti, preferiscono racchiudere i preziosi CD all'interno di custodie in plastica, che costano poche migliaia di lire e permettono ovviamente di conservarli al meglio.
Ecco, quindi, la cover adatta per archiviare e collezionare i nostri titoli preferiti, pronta per essere ritagliata e inserita nella facciata di un contenitore trasparente.
Come abbiamo scritto in queste pagine, *Dark Age of Camelot* verrà venduto anche nei negozi a prezzo pienoi, quindi perché non valorizzare il CD incluso in questo numero di GMC con una cover in plastica?**

Tagliare

Tagliare

NON HAI MAI GIOCATO COSÌ PRIMA!

In edicola dal 7 marzo

PROVATI IN ANTEPRIMA:

- Max Payne
- Malice
- Dead Or Alive 3
- Jet Set Radio Future
- Turok Evolution
- Gun Valkyrie
- Crash
- Silent Hill 2
- RalliSport Challenge
- Wreckless
- Taz Wanted
- Dark Summit
- Tony Hawk's Pro Skater 3

LA PRIMA!
L'UFFICIALE!
L'UNICA GIOCABILE!

TUTTI I SEGRETI DELLA CONSOLE DI MICROSOFT SOLO SU

Xbox Magazine Ufficiale

XBOX
Ufficiale Xbox Italy srl

Tre mondi con cui divertirsi, tre mondi da conquistare...

Non mancheranno incantesimi spettacolari e letali...

dovranno tutti appartenere allo stesso reame. Se, quindi, abbiamo iniziato con Albion e, successivamente, decidiamo di spostarci verso Hibernia, dovremo prima cancellare tutti i nostri alter ego.

Una volta iniziata la partita vera a propria, ci troveremo in qualche sobborgo, da dove partirà la nostra avventura. Iniziamo a guardarci attorno e, soprattutto, ad andare alla ricerca del nostro maestro. Ce ne sarà uno per ogni professione scelta. Una volta che lo avremo trovato, sarà utile scambiare quattro chiacchiere, in modo da avere qualche informazione sul posto nel quale ci troviamo e sul da farsi: probabilmente, ci verranno date alcune piccole missioni, come uccidere un particolare animale o mostro, recuperare qualche oggetto o parlare con un determinato personaggio.

Si tratterà di compiti semplici da svolgere, utili per farci apprendere i fondamenti dell'interfaccia di gioco e per conoscere le regole alla base del mondo di *DAOC*. Seguendo questi consigli, e soprattutto eliminando gli animali che si trovano nelle zone adiacenti al villaggio, guadagneremo l'esperienza necessaria per salire di qualche livello. Come nella maggior parte di questi giochi, sceglieremo quali caratteristiche incrementare ogni volta che passeremo di livello. Il nostro consiglio, però, è quello di aspettare almeno di arrivare al quinto, quando potremo definire la nostra professione. Solo a questo punto, infatti, sapremo esattamente quali saranno le "skill" più adatte alla nostra scelta.

Dopo aver preso confidenza con menu e comandi, consigliamo a tutti i giocatori di allearsi con qualcuno. Sarà molto più facile risolvere le avventure ed evitare di morire troppo spesso e, inoltre, il bello di questi titoli è proprio la coordinazione con altri giocatori, il poter vivere in un mondo alternativo interpretando una parte a tutto tondo, e di conseguenza intrattenendo rapporti sociali con gli altri personaggi. La formazione di queste alleanze, in *DAOC* è praticamente fondamentale per godere di alcuni dei suoi migliori aspetti. Una volta giunti al 15° livello, infatti, sarà possibile partecipare alle battaglie Reame contro Reame, vero punto di forza del gioco.

In queste situazioni, i giocatori interessati potranno recarsi nelle zone di confine fra un mondo e l'altro, e tentare l'attacco a una cittadella nemica. Centinaia, se non migliaia, di persone si scontreranno a suon di armi medievali e magie, costruendo catapulte e arieti per sfondare le mura avversarie. Consigliamo a tutti di provare questa esperienza. Ricordiamo che, per ogni informazione sul gioco, è possibile consultare il manuale online sul sito ufficiale del gioco: **www.daoc.it**.

ANCORA UNA VOLTA SULLA BRECCIA!

Dark Age of Camelot ha sicuramente molti assi nella propria manica, tuttavia una caratteristica che lo rende veramente unico è data dalla possibilità di partecipare a guerre tra mondi! Infatti, quando i giocatori raggiungo un livello abbastanza elevato, possono decidere di partecipare a un assalto in piena regola che li vede schierati contro una cittadella dei mondi "concorrenti". Un'opportunità unica davvero particolare!

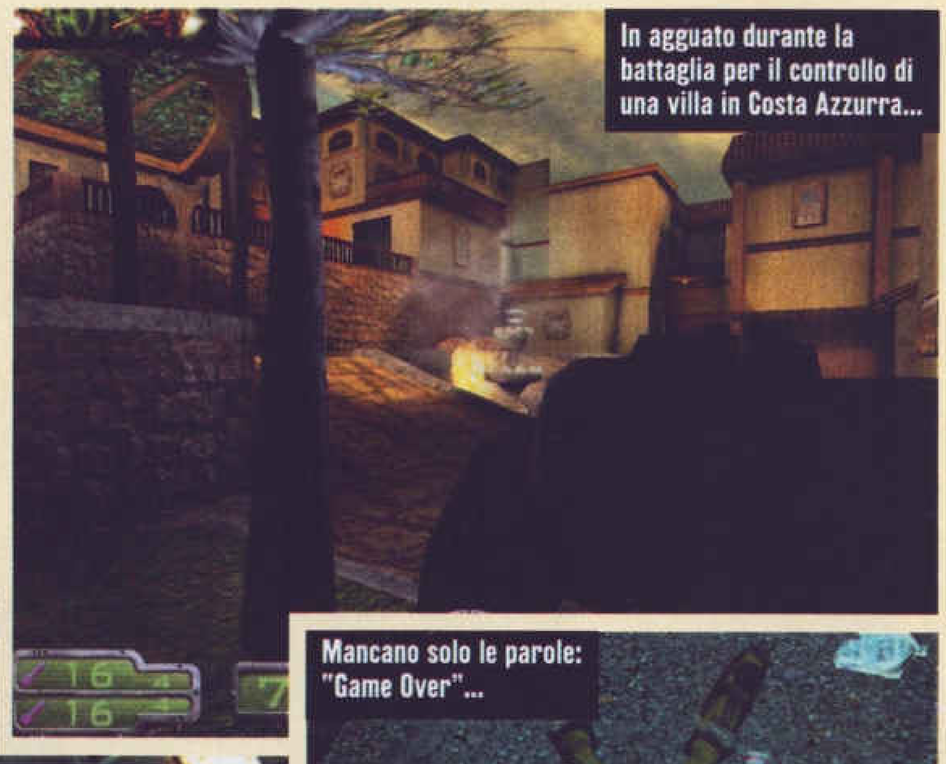
Non appena la forza di invasione attacca il castello nemico, i guerrieri più veloci si occupano delle guardie (normalmente di livello molto alto).

Davanti alle porte della fortezza, si stanno radunando dei barbari pronti con le loro impietose ascie da guerra. Se quello che vogliamo è l'azione, siamo nel posto giusto!

Tuttavia, l'unico modo veramente efficace per abbattere un portone è quello di far costruire da un artigiano un ariete militare.

GORE

Nell'arena degli sparatutto 3D sta per arrivare un titolo con tutte le armi in regola per farsi notare...



In agguato durante la battaglia per il controllo di una villa in Costa Azzurra...

Mancano solo le parole: "Game Over"...

Uno scontro ravvicinatissimo: situazioni come questa si esauriscono in due secondi!

GLI ASSI NELLA MANICA DI *GORE*

- Arene varie, ben caratterizzate e ricche di dettagli.
- Otto "guerrieri" con diverse armi e prestazioni.
- Molto stabile in multiplayer già ora.
- Pieno di effetti speciali sofisticati che sfruttano appieno le moderne schede 3D.

SVILUPPATORE	4D RULES	GENERE	SPARATUTTO 3D
CASA	CRYO	INTERNET	WWW.CRYO-INTERACTIVE.COM

I luminosissimi effetti speciali possono essere usati tatticamente per confondere gli avversari, abbagliandoli!

Quando si combatte sui tetti occorre fare attenzione a come ci si muove: un passo falso e si precipita per centinaia di metri verso una fine ingloriosa.

DATA DI USCITA PRIMAVERA 2002

E' una grigia, fredda e ventosa giornata parigina, ma l'atmosfera alla presentazione di *Gore* non potrebbe essere più incandescente: 40 computer in rete, situati in uno dei più prestigiosi Internet café della capitale francese, permettono agli inviati della stampa straniera di provare per intero l'adrenalinica esperienza multiplayer del nuovo sparatutto in prima persona targato Cryo.

Inviati di Francia, Italia, Inghilterra, Spagna, Ungheria, Olanda e Germania si affrontano in una sorta di mini-campionato giornalisti – una sorta di anteprima a ciò che gli sviluppatori della 4D Rules si augurano diverrà l'alternativa del Vecchio Continente al dominio statunitense dell'arena degli "sport virtuali". Siamo nella seconda metà del XXI secolo, e virus, carestie e crisi energetica hanno portato al collasso delle strutture sociali del nostro pianeta. L'unica speranza rimasta a coloro che si aggirano tra le rovine della civiltà è una nuova fonte di energia chiamata ORE. Quando si scopre che una delle proprietà di questa "sostanza" è la capacità di modificare il tessuto spazio-temporale, permettendo "balzi" tra vari mondi, una fazione ribelle chiamata MOB se ne avvale per abbandonare la Terra e andare su altri pianeti in cerca di fonti di ORE ancora più grandi. Il risultato di tale evento è lo scoppio della prima "Guerra tra i Mondi".

Come in *Quake III Arena*, l'obiettivo di *Gore* è soddisfare gli appassionati di multiplayer, con una versione a giocatore singolo pensata per servire poco più che da allenamento. Si combatte in arene curiosamente arredate, che vanno da opprimenti città cyberpunk del prossimo futuro a set "western" che paiono tratti da *C'era una Volta il West* di Sergio Leone.

I giocatori possono scegliere tra due fazioni: i marine terrestri o i cattivissimi MOD, e in ogni schieramento sono disponibili quattro personaggi molto diversi tra loro per mobilità, armi "di serie" (uniche per quel personaggio) e limitazioni speciali (alcuni eroi che partono con strumenti di distruzione molto potenti non possono raccoglierne altre durante il gioco, ma solo rifornirsi di munizioni). Nella versione che abbiamo potuto provare (in sé perfettamente stabile anche con molte persone in rete contemporaneamente) il gioco necessitava ancora di alcuni aggiustamenti; certi personaggi erano evidentemente troppo forti rispetto a altri, e determinate mappe erano ancora astruse e inadatte a permettere un gioco "fluido" (in alcuni casi era facile trovarsi in angoli "ciechi" della mappa, dove non accadeva nulla perché troppo distanti dall'asse principale dell'azione).

Come detto, però, si trattava addirittura del primissimo debutto di *Gore*, e le promesse mostrate sono davvero molte. Vedremo più avanti quante verranno mantenute!

"*GORE* VUOLE SODDIFARE GLI APPASSIONATI DEL MULTIPLAYER"

PENSA, PRIMA DI SPARARE!

Due cose sono emerse con forza dalle tre intense ore in cui abbiamo potuto provare il titolo: elettricità e tatticismi non mancano! L'azione è ipercinetica e lascia poco spazio a distrazioni, ma d'altro canto gli otto personaggi sono ben caratterizzati, e ognuno richiederà un approccio diverso al combattimento. Abituiamoci troppo alla velocità e alle armi a tiro rapido della Marine, e subito ci troveremo in difficoltà quando, nella partita successiva, interpreteremo il pesantissimo, ma quasi invulnerabile, cyberbot, con i suoi missili a tiro cadenzato che richiedono la massima calma e precisione prima di essere sparati...

GIOCHI PER COMPUTER

ATTENDERE PREGO!

Combatteremo nelle arene di *Gore* attorno al mese di giugno.

PROFESSIONE SVILUPPATORI

Nome: 4D Rulers

Provenienza: USA/Australia

Nati nel: 1997

Quanti sono: 7

Storia: Joel, Rick e Nick Huenink sono tre ragazzi del Nebraska appassionati di ogni genere di sparatutto 3D dai tempi di *Doom*. Dopo una lunga "gavetta" passata a sviluppare Mod e livelli per altri titoli, hanno fondato la loro società nel 1997, e iniziato lo sviluppo di *Gore* nel 1998. In questa loro prima impresa sono assistiti da una "rete" di ex-sviluppatori di Mod che hanno creduto nel progetto, e che si stende dall'Inghilterra alla Francia all'Australia.

Li conosciamo per: *Gore* è il loro primo gioco.

PRIMA OCCHIATA...

NATURAL RESISTANCE

Quando i titoli strategici in tempo reale riscoprono i giochi di ruolo.

Il supporto aereo sarà prezioso, come sempre.

Il sistema grafico è davvero sbalorditivo.

GLI ASSI NELLA MANICA DI *NATURAL RESISTANCE*

- La trama è intrigante.
- Il sistema grafico non sembra avere rivali tra i giochi strategici di questo tipo.
- È possibile utilizzare sia veicoli, sia vere e proprie armate di fanteria.
- L'interazione con l'ambiente sarà fondamentale.

SVILUPPATORE	SILVER STYLE	GENERE	STRATEGIA IN TEMPO REALE
CASA	JOWOOD	INTERNET	WWW.SILVERSTYLE.DE/E/GAMES

Un pizzico d'azione furtiva permetterà di conquistare preziosi armamenti.

DATA DI USCITA OTTOBRE 2002

Notte e giorno si susseguiranno con estremo realismo.

IL titolo strategico in tempo reale *Shadow Company*, distribuito in Italia da Ubi Soft, pur non essendosi distinto particolarmente sugli affollati campi di battaglia dei nostri computer, può essere considerato a tutti gli effetti come il precursore di *Natural Resistance*.

Chiaramente, l'evoluzione ha modificato la formula alla radice, dando origine a un'intrigante alchimia che farà felici gli appassionati di giochi tanto diversi quali *Ground Control* e *Commandos 2*. Il pretesto narrativo di *Natural Resistance* introduce perfettamente all'azione: dopo una segregazione forzata durata un decennio, a causa di una violenta epidemia che ha falcidiato l'umanità, una squadra di cinque uomini decide di uscire dal proprio rifugio.

Il gioco permette, a questo punto, la massima libertà di movimento, riprendendo la formula che ha segnato la fortuna di un classico come *Fallout*. Il primo obiettivo sarà quello di reclutare altri sopravvissuti, formando così un'armata degna di questo nome; in seguito, dopo aver raggiunto una discreta efficienza, dovremo affrontare e sconfiggere un'organizzazione occulta, autentica responsabile dell'ecatombe.

La vastità e il dettaglio delle ambientazioni in cui si svolge l'azione colpiscono fin dal principio. È un mondo vivo, con fazioni in lotta, mercanti di armi e fanatici religiosi; nessun incontro alla *Diablo*, quindi, con ondate su ondate di nemici senza cervello. La somiglianza con *Shadow Company* si ferma alla visuale adottata: la qualità del sistema grafico tridimensionale è del tutto inedita, dalla conformazione del terreno alla vegetazione, dalle strutture, alle unità, tanto che persino i crateri causati dalle esplosioni possono essere usati come copertura. La giocabilità si concentra naturalmente sull'azione tattica; il successo di *Ground Control* dimostra che non è necessario sopraffare il giocatore con risorse e costruzioni per simulare al meglio lo sforzo bellico. L'opzione multigiocatore è naturalmente allo studio, ma è ancora troppo presto per poterne saggiare le potenzialità. Restiamo quindi "sintonizzati" su queste pagine, per scoprire che evoluzione riuscirà ad avere questo *Natural Resistance*.

GIOCHI COMPUTER

"DOVREMO CONSTITUIRE UN ESERCITO CON I SOPRAVVISSUTI"

FANTERIA, CORAZZATI E AVIAZIONE

La visuale in tre dimensioni sarà naturalmente configurabile a piacere. La flessibilità del sistema grafico non rappresenta solo un vezzo, ma permetterà di utilizzare mezzi di terra e d'aria, tra cui elicotteri e perfino caccia multiruolo.

ATTENDERE PREGO!

***Natural Resistance* uscirà approssimativamente per il mese di ottobre 2002.**

PROFESSIONE SVILUPPATORI

Nome: Silver Style

Provenienza: Germania

Nati nel: 1993

Quanti sono: 16

Storia: Gli sviluppatori berlinesi non hanno accumulato molti allori fino a oggi, anche se illustri case come Virgin, Activision e THQ sono state ben impressionate dal loro lavoro in passato.

Li conosciamo per: *Gorasul: The Legacy Of The Dragon, The Clown, The Producer, Caribbean Disaster, Mad News, Mad Tv.*

Gli elementi dello scenario possono essere messi a ferro e fuoco.

GMCNEWS

L'UNIVERSO DEI VIDEOGIOCHI IN QUATTORDICI PAGINE

SPARATUTTO

JEDI KNIGHT II: JEDI OUTCAST

Il tempo di questo atteso titolo d'azione si avvicina.

Si sta avvicinando, inesorabile come un Sith, il momento dell'uscita di *Jedi Knight II: Jedi Outcast*, gioco in sviluppo presso Raven Software.

Se a questo nome, noto per titoli del calibro di *Soldier of Fortune* ed *Elite Force*, solo per citare un paio di esempi, aggiungiamo il sistema grafico di *Quake III Arena*, otteniamo un risultato esplosivo. Insomma, l'attesa è più che mai giustificata.

La struttura di gioco di *Jedi Knight II* dovrebbe seguire, bene o male, i canoni tradizionali degli sparatutto, con la differenza che non impiegheremo solo "goffi ed erratici" folgoratori, ma anche la spada laser, arma elegante, eredità di tempi più civilizzati. Quando impugneremo questo raffinato strumento di giustizia, la telecamera cambierà di prospettiva, passando dalla prima alla terza persona, anche se sarà possibile mantenere la visuale originale. Non mancheranno nemmeno i poteri tipici dei cavalieri Jedi, tra cui migliori capacità di movimento, la possibilità di guarirsi e di deflettere i colpi nemici, per arrivare infine al famigerato lato oscuro, con fulmini azzurrini e la mortale presa telecinetica.

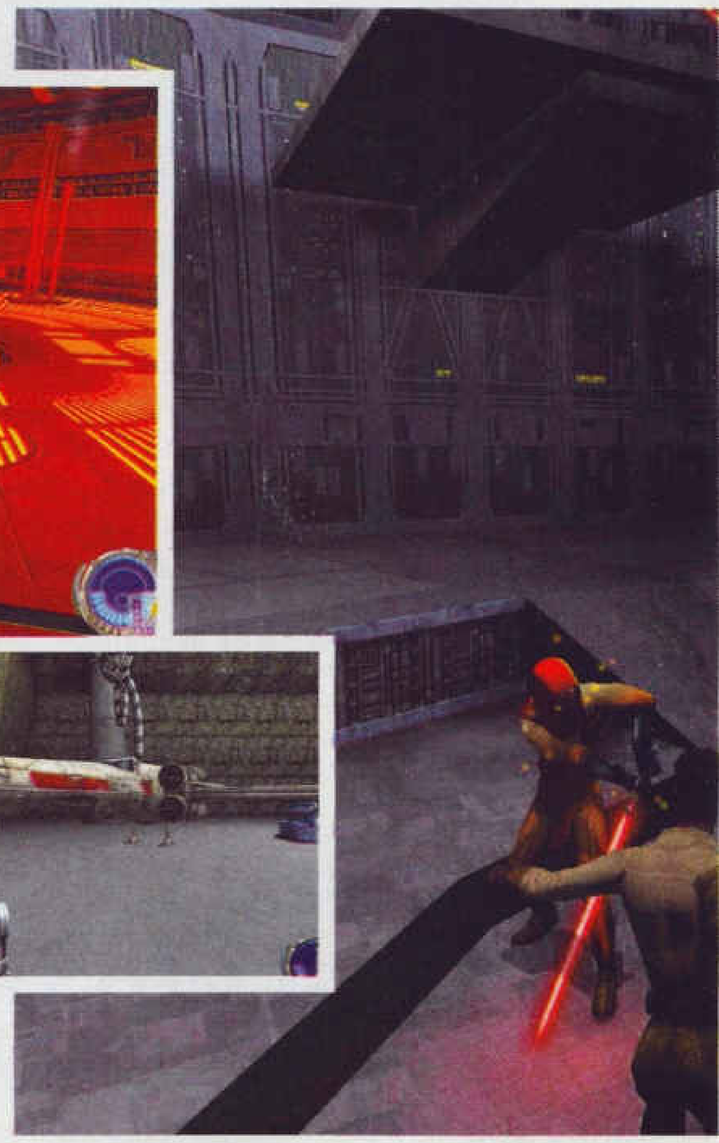
Rispetto al primo episodio, non sarà però presente la stessa libertà di scelta. In altri termini, il sistema della forza di *Jedi Knight II* risulterà lineare e potremo sempre impiegare i poteri di entrambi i lati, oscuro e non. Quello che non ci sarà consentito fare sarà scegliere come avanzare nello sviluppo delle nostre "mistiche" facoltà. D'altra parte, Raven Software avrebbe preferito questo svolgimento per garantire il massimo bilanciamento dei vari livelli.

La trama di *Jedi Knight II* seguirà ancora le avventure di Kyle Katarn, anche se i pochi che ne conoscono il preciso svolgimento sono più riservati dell'Imperatore Palpatine riguardo i piani costruttivi della Morte Nera.

"Potrebbe cogliere di sorpresa anche Yoda!"

Sappiamo, però, che questo "orrore tecnologico" sarà presente tra i livelli che dovremo percorrere. Il gioco, peraltro, sembra che abbia superato la naturale timidezza di *Quake III* nella raffigurazione degli spazi aperti. Infatti, gli scenari entro cui si svolgono le 24 missioni, sono tutti caratterizzati dalla grandiosa architettura di stile imperiale. Se ci ricordiamo i corridoi della Morte Nera del primo film avremo un'idea abbastanza precisa di quello che ci aspetta.

Tra le ambientazioni, non mancheranno luoghi conosciuti, come la città delle nuvole de "L'Impero Colpisce Ancora".



Le locazioni, invece, toccheranno anche Bespin, Yavin e Nar Shaddaa. È anche trapelato che diversi personaggi resi celebri dalla prima trilogia, faranno la loro comparsa.

Giusto per citare alcuni succosi nomi, annoveriamo Han Solo, Lando Carlissian e addirittura Luke Skywalker, che si occuperà di illuminarci sui poteri della Forza a nostra disposizione. Davvero notevole anche la possibilità di scegliere quale stile usare per la nostra spada laser. Pare, infatti, che per accontentare i fan delle due trilogie, potremo scegliere se combattere come Darth Vader, poderoso e implacabile, o come il giovane Obi Wan del primo episodio, agile e leggero. Insomma, *Jedi Knight II* promette di avere abbastanza assi nella manica da cogliere di sorpresa anche il venerabile Yoda.

GIOCHI COMPUTER

IN QUESTO NUMERO

38 OPERATION FLASHPOINT: RESISTANCE
I cingoli della macchina da guerra sovietica si avvicinano minacciosi.

ICEWIND DALE II
Sotto la misteriosa bandiera di Chimera si radunano forze malefiche.

39 SWAT: URBAN JUSTICE
Fuoco e granate nella Los Angeles del 2006, sfondo di guerre tra gang rivali.

SNAPSHOT! – PAPARAZZI
Rinverdiamo i fasti giornalistici della "dolce vita".

40 PRAETORIANS
Tornano a sventolare gli stendardi dell'antica Roma.

XENUS
Azione e gioco di ruolo nella tormentata Colombia.

42 I GIOCHI MICROSOFT PER LA PROSSIMA STAGIONE
Cosa ci offrirà la casa di Redmond nel 2002/2003?

STAR WARS GALACTIC BATTLEGROUNDS: CLONE CAMPAIGNS
I temibili Cloni di "Episodio II" sbarcano sul computer.

CON IL PROSSIMO NUMERO DI GMC, UN GIOCO COMPLETO IN REGALO!

Il nostro cavaliere Jedi non dovrà più decidere da che lato della Forza combattere.

AZIONE/AVVENTURA

Y PROJECT

Westka Interactive al lavoro su insetti giganti e umani in trappola, in salsa *Unreal*.

Y Project, titolo d'azione/avventura in prima persona, dovrebbe uscire nel primo trimestre dell'anno prossimo. L'aspetto più interessante dovrebbe essere quello grafico, che sarà basato sull'ultima tecnologia sviluppata da Epic per il suo celebre *Unreal*. Inoltre, Westka ha richiesto l'aiuto di architetti professionisti per la creazione dei livelli cittadini, al fine di dar vita a scenari futuristici, ma al contempo credibili. Sempre al fine di mantenere un elevato livello di realismo, *Y Project* si avvarrà di un particolare modello fisico, il cosiddetto Karma, sviluppato da MathEngine, che dovrebbe garantire un'interazione ottimale all'interno del mondo virtuale. Il gioco sarà ambientato nel futuro in un lontano pianeta. Dopo 70 anni di colonizzazione, gli uomini avranno ormai costruito una nuova casa che li possa accogliere, ma la presenza di insetti alieni costringerà la popolazione all'interno di una gigantesca città protetta da una sorta di cupola. L'inizio del gioco vedrà, però, lo sfondamento delle difese da parte della fauna extraterrestre misteriosamente mutata.

■ **Data di uscita:** primo trimestre 2003
■ **Internet:** www.y-pro.net

Y Project sembra vantare eccellenti doti grafiche, grazie al sistema grafico di *Unreal*.

"Siamo molto impressionati da quello che il team di sviluppo di Westka è riuscito a fare fino ad ora con l'Unreal Engine. Questo sarà sicuramente un gioco da tenere d'occhio"
MARK REIN, VICEPRESIDENTE DI EPIC GAMES.

SPARATUTTO

POSTAL 2

Il postino suona sempre due volte.

Già dal nome degli sviluppatori, Running With Scissors, cioè "correndo con le forbici", dovrebbe essere chiara la loro attitudine verso i giochi. In altre parole, più sono controversi e meglio è. In effetti, il loro primo titolo, *Postal*, venne censurato in diversi paesi e scatenò furibonde reazioni nella stampa non specializzata. L'ambientazione originale era centrata sulle violente avventure di un postino impazzito, che portava ferro e fuoco nel suo quartiere. Il seguito, *Postal 2*, è ora in fase di sviluppo e potrà contare sul nuovo sistema grafico realizzato da Epic per *Unreal 2*, lo *Unreal Warfare*. Aspettiamoci, comunque, lo stesso stile dissacrante del primo episodio, mentre cambierà la prospettiva, che passerà alla prima persona.

■ **Data di uscita:** autunno
■ **Internet:** www.gopostal.com

STRATEGICO/AZIONE

ROBIN HOOD

Il principe dei ladri si reincarna in un titolo strategico.

Gli stessi sviluppatori di *Desperados*, gioco strategico ambientato nel vecchio West, sono al lavoro su un nuovo prodotto dello stesso genere, che avrà per sfondo, però, la leggendaria foresta di Sherwood. *Robin Hood*, questo il titolo al momento annunciato, dovrebbe poter contare su una miscela di azione e accurata pianificazione delle missioni, secondo la traccia impostata dal celebre *Commandos*. L'ambientazione medioevale sarà realizzata con un occhio di riguardo alla realtà storica e non si limiterà alla sola foresta di Sherwood. Ci saranno anche le città di Nottingham, York e Leicester, teatro delle imprese di Robin Hood e non mancheranno i famosi compagni del ladro, come Little John, frate Tuck e Marian. Spellbound ha dichiarato che il gioco vanterà ben 40 missioni, dallo svolgimento non lineare.

Robin e lo sceriffo di Nottingham incroceranno presto le spade sul nostro computer.

■ **Data di uscita:** autunno
■ **Internet:** www.spellbound.de

PILLOLE

PIRATI ALL'ARREMBAGGIO
Gathering of Developers e Frog City hanno annunciato di essere al lavoro sul secondo episodio di *Tropico*, titolo gestionale dedicato alle dittature caraibico-sudamericane. *Tropico 2: Pirate Cove*, questo il nome della nuova puntata, cambierà radicalmente l'ambientazione, visto che si occuperà dei pirati del 17° secolo e dovrebbe essere pronto per l'autunno prossimo venturo.

LITHTECH COSPIRATIVO
Flying Lab Software ha annunciato di aver acquistato la licenza del LithTech Jupiter System per il suo prossimo titolo d'azione/horror, *Delta Green*. Di questo gioco ispirato alle opere di H.P. Lovecraft avevamo parlato il mese scorso, sempre in questa sezione, mentre ricordiamo che il Jupiter System sarà anche utilizzato su *No One Lives Forever 2*.

TORNA LA RAINBOW SIX
È stata annunciata la terza puntata delle avventure della celebre squadra antiterrorismo, Rainbow Six. Nato dalla prolifica penna di Tom Clancy, il team, composto dagli elementi migliori delle forze speciali di tutto il mondo, combatterebbe la piaga terroristica in tutto il pianeta agli ordini delle Nazioni Unite. Dopo aver ottenuto buoni risultati con il titolo originale, *Rainbow Six* e con l'espansione,

AZIONE/STRATEGIA

OPERATION FLASHPOINT: RESISTANCE

Poche armi, mezzi scarsi e l'Armata Rossa alle calcagna.

Codemasters ha annunciato l'arrivo, per questa estate, di *Operation Flashpoint: Resistance*, espansione per il suo simulatore di guerra di grande successo (come dimostrano il milione di unità vendute). Il disco aggiuntivo, che richiederà il gioco originale, sarà ambientato su una nuova isola di 100 km quadrati, completa di scenari urbani e industriali. La trama, prologo agli eventi narrati nel primo titolo, modificherà sensibilmente la struttura delle missioni. L'enfasi di *Resistance* sarà centrata sulla capacità di superare grandi difficoltà con scarsi mezzi e sulle azioni di guerriglia. Noi, infatti, vestiremo i panni di Victor Troska, ex membro delle Forze Speciali della milizia di Nogova, isola poco distante dalle tre oggetto delle mire sovietiche nel primo episodio. Abbandonata la carriera militare, saremo brutalmente strappati alla vita civile dall'invasione dell'Armata Rossa. Dovremo, quindi, imbracciare nuovamente le armi ed entrare a far parte del movimento locale di resistenza. Se all'inizio saremo riluttanti a compiere questo passo, con il proseguire delle missioni arriveremo a guidare la reazione degli abitanti, ampliando il numero di partigiani e sfruttando i mezzi sottratti all'invasore. *Resistance*, oltre a permetterci di usare nuovi equipaggiamenti, riceverà migliorie nella grafica.

Data di uscita: estate
Internet: www.bistudio.com/resistance

La tranquilla vita da civile di Victor Troska è destinata a subire un drammatico rovescio.

"Il tema di questa campagna è la resistenza contro gli invasori e dovrebbe comportare un approccio sensibilmente differente a *Operation Flashpoint*."
VIKTOR BOCAN, CAPO DESIGNER DELL'ESPANSIONE.

GIANLUCA VIALLI'S EUROPEAN MANAGER

L'italianissima (nonostante il nome possa far pensare a una società venusiana!) WayWardxs sta dando gli ultimi ritocchi a un nuovo simulatore gestionale di calcio, *Gianluca Vialli's European Manager*. Oltre a fregiarsi della licenza ufficiale del celebre ex-giocatore e ora allenatore, la Waywardxs ha stretto un accordo con l'emittente radiofonica Radio Italia Network, che comporterà non solo il lancio promozionale del gioco, ma anche un esilarante commento "speciale" delle partite eseguito da Angelo "Pizzul" Pintus.

Icewind Dale II sfrutterà numerose regole della "Terza Edizione" di Dungeons & Dragons.

GIOCO DI RUOLO

ICEWIND DALE II

Venti anni dopo, un gelido vento ricomincia a soffiare.

Black Isle Studios ha comunicato che il seguito di *Icewind Dale* è in corso di sviluppo. Questo secondo episodio, realizzato internamente, dovrebbe impiegare diverse regole tratte dalla terza edizione del celebre D&D, rimanendo comunque fedele alla struttura del titolo originale. Potremo, pertanto, scegliere tra tutte le razze e le classi presenti nell'ultima edizione del papà dei GdR da tavolo, come Barbari, Monaci e Mezzi Orchi. Inoltre, sempre seguendo le nuove regole del gioco in carta, dadi e matita, ogni 4 livelli sarà possibile aumentare di un punto una delle proprie caratteristiche, che non saranno più limitate al valore massimo di 25. Anche il sistema di combattimento è stato modificato: i nostri personaggi useranno l'Attacco Base per colpire, si difenderanno meglio con elevati livelli di classe d'armatura, mentre, per resistere alle magie, impiegheranno i nuovi tiri salvezza, basati su Tempra, Volontà e Riflessi. *Icewind Dale II* si svolgerà venti anni dopo gli eventi descritti nella prima puntata, quando orde malvagie di goblin, orchetti e bugbear, riunite sotto l'oscuro vessillo di Chimera, attaccheranno la città portuale di Targos. Le autorità cittadine chiameranno a raccolta tutti gli avventurieri della zona per respingere la minaccia. La nostra missione, insomma, è chiara.

Data di uscita: estate
Internet: http://icewind2.blackisle.com

SPARATUTTO

SWAT: URBAN JUSTICE

Nell'anno 2006, le gang criminali regnano sulle strade di Los Angeles.

Siamo pronti a imbracciare le più moderne armi di fuoco e scontrarci con feroci gang criminali? Questo sarà il tema centrale del quarto episodio della serie *SWAT*, dedicata alle celebri squadre di intervento speciale. *SWAT: Urban Justice* ci permetterà di guidare il nostro team all'interno di 16 missioni, ambientate in scenari tratti dalla realtà cittadina di Los Angeles. Anche in questo caso, potremo partecipare in prima persona alle azioni, oppure limitarci a guidare i nostri uomini, sfruttando il menu dei comandi e tattiche avanzate, le stesse impiegate dalle vere SWAT e dai SEALS della marina militare americana. La grafica sarà completamente rinnovata e, grazie al Takedown Engine, potrà vantare avanzati effetti speciali, luci dinamiche e ombre calcolate in tempo reale. Anche l'Intelligenza Artificiale verrà migliorata e reagirà non solo alle nostre azioni, ma anche agli errori. *Urban Justice* vanterà la presenza di 150 personaggi, ognuno con "personalità" ben distinte, tra ufficiali di polizia, criminali e ostaggi. L'opzione multiplayer, con un tetto massimo di 24 giocatori, prevederà modalità di vario tipo, dagli usuali Deathmatch alle missioni cooperative. Inoltre, segnaliamo i nuovi editor di missione e di campagna, che ci consentiranno di creare rapidamente scenari e carriere inediti.

■ **Data di uscita:** autunno
■ **Internet:** www.swatuj.com

Tra le armi in dotazioni, non mancano i fucili a canna liscia.

"*Urban Justice* porterà la struttura di gioco sperimentata in *SWAT 3* a nuovi livelli, grazie alla grafica, al ritmo serrato e al mulitplayer, capace di supportare fino a 24 giocatori."
ADAM FOSSA, BRAND MANAGER DI SIERRA.

AZIONE/AVVENTURA

SNAPSHOT! PAPARAZZI

Andiamo alla caccia di scandali e fotografie compromettenti.

I paparazzi sono una figura tutta italiana. Alludiamo a quei fotografi dediti allo scoop su personaggi famosi. Gli sviluppatori magiari di Philos Lab, gli stessi di *Imperium Galactica III: Genesis* e di *Theocracy*, hanno deciso di portare aria fresca al genere d'azione e avventura, dedicando il loro prossimo gioco proprio a queste peculiari figure professionali. Nel ruolo di un paparazzo, dovremo quindi seguire i VIP, sperando di immortalare su pellicola momenti imbarazzanti o azioni dichiaratamente illegali. L'impresa non sarà facile, visto che ci scontreremo con guardie del corpo troppo zelanti, decise a fare a pezzi i nostri strumenti di lavoro. Per soddisfare la morbosa curiosità del pubblico, sarà necessario superare cani da guardia, allarmi e trappole di ogni sorta. *Snapshot! - Paparazzi* verrà realizzato in prospettiva isometrica, a esclusione dei momenti clou, ovvero quando dovremo scattare con la nostra macchina fotografica. In tal caso, potremo ammirare in prima persona il soggetto. Con il proseguire del gioco, passeremo a personaggi più famosi, più potenti e, ovviamente, più pericolosi. Pare, inoltre, che *Paparazzi* non risparmierà, pur usando un tono ironico, argomenti controversi come nudità e vizi vari.

Con in pugno una macchina fotografica, saremo più pericolosi di un killer professionista.

■ **Data di uscita:** primavera 2003
■ **Internet:** www.philoslabs.com

PUBBLICITA' DAL MONDO

"Per vedere la luce dobbiamo conoscere l'oscurità". Così recita la pubblicità di *Jedi Knight II*, gioco d'azione dalle grandi aspettative, dedicato alle avventure di Kyle Katarn, tormentato cavaliere Jedi dall'animo ribelle. E l'affermazione che accompagna la pubblicità sembrerebbe davvero uscire dalle labbra di un rugoso maestro. Yoda non avrebbe saputo coniugare meglio filosofia spicciola e quotidiana con le grandi verità. E l'inquietante occhio dilatato, a chi apparterrà? A un terrorizzato assaltatore imperiale, prossimo ad assaggiare la micidiale spada laser di Kyle? Oppure allo stesso Kyle, spaventato dal suo lato oscuro? Ma c'è sempre una luce a consolarci e a ricordarci che non solo l'oscurità alberga dentro tutti noi.

PILLOLE

Rogue Spear, ecco dunque l'arrivo del terzo episodio, *Raven Shield*.

IL MIO NOME È BOND
Gearbox è uno sviluppatore piuttosto noto, e nel suo curriculum possiamo trovare titoli come le espansioni di *Half-Life*, *Opposing Force* e *Blue Shift*. Gli appassionati di sparatutto in soggettiva saranno dunque felici di sapere che Electronic Arts pubblicherà l'ultima fatica di questo prolifico gruppo di programmatori, che sarà un gioco dedicato alle avventure del notissimo agente segreto James Bond, alias 007.

I CAVALIERI ARRIVANO NEL 2003
LucasArts ha deciso di spostare alla primavera dell'anno prossima la versione per computer di *Knights Of The Old Republic*, il GdR in sviluppo presso Bioware, mentre è stata confermata l'uscita per la console Microsoft, Xbox, questo autunno. Le ragioni dello slittamento sarebbero da trovarsi nella volontà di LucasArts di non interferire con il lancio del suo gioco di ruolo online, sempre ambientato nell'universo di Star Wars, *Star Wars Galaxies*.

PENNA ILLUSTRE PER DRAGON EMPIRES
Codemasters ha annunciato che il suo prossimo GdR online, *Dragon Empires*, potrà contare, per quanto riguarda l'ambientazione, sul talento del celebre scrittore fantasy Anthony Piers. Questo autore è stato scelto tra una ventina di candidati dagli stessi futuri giocatori e si occuperà di scrivere la storia di Fortitude, il

PILLOLE

mondo di *Dragon Empires*. Sempre a Piers spetterà il compito di creare razze, luoghi e personaggi credibili. Anthony Piers è noto soprattutto per aver scritto la saga di "Xanth".

INDUSTRIA IN CRESCITA PER IL 2001
Una crescita del 43%. Questo il risultato ottenuto dall'industria videoludica nel 2001, malgrado gli avvenimenti tragici dell'11 settembre. Secondo lo NPD Group, una società di analisi del mercato finanziario, le vendite, solo negli Stati Uniti, di hardware, software e di accessori sono aumentate consistentemente, cioè del 43%, rispetto all'anno precedente. L'industria americana, quindi, è passata dai 6.6 miliardi di dollari del 2000 ai 9.4 miliardi del 2001, distruggendo il record precedente (6.9 miliardi del '99). Sempre in tema di record, rimane da segnalare che *Grand Theft Auto III* è stato il titolo di maggior successo del 2001 per le console, con vendite di poco inferiori ai 2 milioni di pezzi. Per quanto riguarda invece il PC, la vetta è occupata da *The Sims*, con oltre 2.6 milioni di unità vendute.

LUPI NELLA STEPPA
Gli sviluppatori slovacchi Byte Software sono al lavoro su un nuovo gioco d'azione con dei protagonisti d'eccezione, le Specialnogo Naznaceniya, le forze speciali russe, meglio conosciute come Specnatz (o Spetsnatz, secondo l'alfabeto usato). L'ambientazione dovrebbe riguardare una delle grandi paure dell'ultimo

➪

STRATEGIA

PRAETORIANS

Comandiamo la più potente macchina da guerra del mondo antico.

Pyro Studios, gli sviluppatori della serie *Commandos*, hanno deciso di tornare indietro nel tempo per permetterci di guidare il più efficiente esercito dell'antichità, cioè le legioni romane. *Praetorians* si articolerà su più di 20 missioni, centrate sul passaggio dall'età repubblicana a quella imperiale. Cominceremo rivivendo il De Bello Gallico, la conquista della Gallia per opera di Giulio Cesare e passeremo, quindi, alla sanguinosa parentesi delle guerre civili, per fermarci alla conquista dell'Egitto. Farà la felicità degli appassionati sapere che gli scenari saranno ispirati alle battaglie che avvennero realmente durante questo tormentato periodo di transizione. Pyro Studios non prevede di inserire gli usuali elementi gestionali, come la costruzione di edifici e la raccolta di risorse, ma di concentrarsi esclusivamente sui combattimenti. Come generali romani, riceveremo, quindi, un certo numero di truppe all'inizio di ogni missione e, nella migliore delle tradizioni, non dovremo preoccuparci delle perdite. Per quanto riguarda gli scontri, non avverranno tra i singoli soldati, ma tra le diverse unità, suddivise secondo la tradizione marziale dell'antica Roma (centurie, coorti e legioni) e dei suoi nemici. Saranno presenti diversi tipi di truppe, ognuna con punti di forza e debolezza e un'abilità speciale. La fanteria pesante, per esempio, potrà caricare con il pilum, una sorta di giavellotto, mentre gli arcieri, a prezzo di una perdita di mobilità, saranno in grado di tirare con maggior precisione e gittata.

Praetorian metterà a nostra disposizione le macchine d'assedio delle legioni romane.

"Se dovessi scegliere quale tra le caratteristiche di *Praetorians* evidenziare, voterei sicuramente per gli assedi"
JAVIER AREVALO, LEADER PER *PRAETORIANS*

■ **Data di uscita:** inizio inverno 2002
■ **Internet:** www.pyrostudios.com

SPIDER-MAN THE MOVIE GAME

Activision e Gray Matter, gli sviluppatori di *Return to Castle Wolfenstein*, sono al lavoro su *Spider-Man: The Movie Game*, trasposizione videoludica del film con Tobey Maguire e Willem Dafoe. Il gioco, ovviamente, sarà ambientato a New York e ci vedrà indossare la calzamaglia dell'arrampicamuri, nel tentativo di fermare i diabolici piani del Goblin e dei suoi sgherri. *Spider-Man: The Movie Game* vanterà un nuovo sistema di combattimento, capace di simulare i nostri poteri e un'ampia varietà di nemici.

GIOCO DI RUOLO/AZIONE

XENUS

Gli stessi sviluppatori di *Codename Outbreak* sono al lavoro su questo GdR d'azione.

Deep Shadows, studio di sviluppo russo, non rimane certo seduto sugli allori. Dopo aver contribuito alla realizzazione di *Codename Outbreak*, titolo che ha ottenuto buoni risultati su GMC di ottobre 2001, questi programmatori sarebbero al lavoro su un nuovo gioco, denominato *Xenus*. Il progetto dovrebbe appartenere al genere dei giochi di ruolo d'azione, come si può intuire dalle immagini, e sarà ambientato nella Colombia dei nostri giorni. Al momento, della trama non è dato conoscere molto, se non che il nostro alter ego virtuale si chiamerà Kevin Myers. Sappiamo, invece, che *Xenus* impiegherà lo stesso sistema grafico di *Codename Outbreak*, il cosiddetto Vital Engine, capace di offrire buoni livelli di dettaglio, come una vegetazione credibile, anche su computer di medio o basso livello. Seguendo la consolidata tradizione del genere, *Xenus* miscelerà il frenetico ritmo dei titoli di azione con la crescita dei personaggi, tipica dei GdR. Inoltre, dovrebbe essere presente una maggiore interazione con i personaggi non giocanti e una vasta selezione di armi tra cui scegliere.

Numerosi pericoli ci attendono nella giungla colombiana.

■ **Data di uscita:** da definire
■ **Internet:** www.deep-shadows.com/en/index.html

Nati dalla stessa genia...

F5

F4

.....per offrirti tutta la potenza dei servizi di connessione ADSL e ISDN FLAT, fatti su misura per te...

POWERED BY i.net

F5 - ADSL

- La prima ADSL italiana in modalità FAST, disponibile in 3 versioni senza limite di traffico e con differenti garanzie di banda.
- Configurazione della linea ADSL in modalità FAST (rispetto alle configurazioni Interleaved utilizzate dai provider tradizionali permette un ping notevolmente inferiore e velocità di download sensibilmente superiore)
- La rete di raccolta nazionale si appoggia sulla maggiore infrastruttura IP Businness italiana per permettere performance costanti in ogni ora del giorno.
- F5 è disponibile in modalità ADSL 640/128 (downlink/uplink Kbit/s) e ADSL 2048/512 (downlink/uplink Kbit/s)
- Verifica la copertura del servizio qui: http://f5.ngi.it

e-mail: **f5@ngi.it**

F4 AUP – FLAT RATE ISDN

Flat di altissima qualità nata da un progetto per fornire la migliore connessione possibile al power user più esigente della rete, sia esso un'azienda o un privato. Un numero verde senza scatto alla risposta ti collegherà al più veloce Internet backbone Europeo e direttamente ai server di NGI.

- Compressione dei dati su ISDN
- "fair queing" per massimizzare l'utilizzo della banda in caso di utilizzo parallelo di file transfer
- Utilizzo della rivoluzionaria tecnologia AUP che sconfigge il "fenomeno" dell'occupato
- Tutti gli abbonamenti sono 128 K, potrai decidere tu quando usare un solo canale o entrambi contemporaneamente
- F4 si compone di una vasta gamma di prodotti: F4 AUP, F4 Off-Peak e F4 Ricaricabile
- Possibilità di fare upgrade da un livello AUP all'altro per ottenere il prodotto corrispondente alle reali esigenze
- F4 Ricaricabile per ricaricare ed utilizzare la tecnologia di F4 come, quando, e dove vuoi. Costo fisso al minuto con connessione a numero verde nazionale senza scatto alla risposta.

e-mail: **f4@ngi.it**

NGI the e.sport Xperience

nginternet connessioni internet ad alta qualità **http://internet.ngi.it**

NGI SPA - Via Correnti, 2 - 21100 Varese - Tel.: 0332.20701 - Fax: 0332.207055 - Società del gruppo I.NET SPA

PILLOLE

decennio, il furto di armi atomiche appartenute all'ex Unione Sovietica. La dissoluzione di questa entità politica, infatti, avrebbe messo a rischio il controllo effettivo dell'ingente arsenale atomico. Immaginando la scomparsa di un aeroplano contenente queste micidiali armi, *Specnaz: Project Wolf* ci metterà nei panni delle unità impegnate nell'importantissima missione di recupero. Nella caccia alla "bomba", faremo affidamento su armi ed equipaggiamenti tratti dalla realtà e su un originale commilitone, un lupo.

GORDON IN DOLCE COMPAGNIA?
Voci di corridoio vorrebbero che la prossima puntata di questo ormai storico sparatutto potrebbe vantare la presenza di due protagonisti. Ci sarebbe ancora il mitico Gordon Freeman, questa volta affiancato da una co-protagonista femminile. I due, sempre secondo le suddette voci, dovrebbero girare il mondo, investigando situazioni misteriose.

FORZE IN MOVIMENTO
Rage Software, gli ideatori di *Hostile Waters*, sono al lavoro su un nuovo gioco d'azione, tal *Mobile Forces*, che dovrebbe combinare scontri in prima persona, con la guida di svariati tipi di veicoli. Questo gioco si avvarrà del sistema grafico sviluppato da

Epic per il suo sparatutto più celebre, *Unreal*. Pensato principalmente per il multiplayer, *Mobile Forces* conterà su 8 modalità di gioco e su 11 scenari realistici.

RASSEGNA MICROSOFT '02/'03

I GIOCHI MICROSOFT PER LA PROSSIMA STAGIONE

All'insegna del "pochi ma buoni" ecco i titoli del 2002/2003.

Rise of Nations, in uscita per la primavera del 2003, combinerà l'epico respiro di *Civilization* con il ritmo serrato dei titoli di strategia in tempo reale. Nel gioco, dovremo costruire una città e farla prosperare, espandendone i confini con la forza o migliorandone l'economia. *Age of Mithology* ci trasporterà ai tempi degli eroi, delle creature mostruose e degli dei che caratterizzarono l'infanzia dell'umanità. Come ogni buon strategico, il gioco ci permetterà di creare eserciti, sviluppare civilizzazioni e di gestire l'economia, con la raccolta di risorse e con il commercio. Microsoft ha poi annunciato il secondo episodio del suo GdR online, *Asheron's Call*. La nuova puntata, potrà vantare una veste grafica rinnovata, un nuovo sistema di combattimento e un inedito sistema

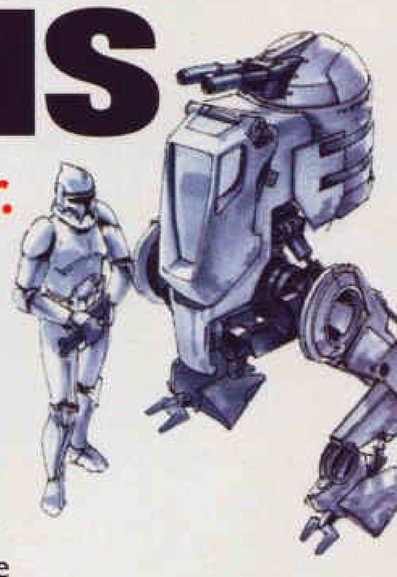
Il potere dell'atomo ci permetterà di schiacciare i nostri nemici.

per le abilità. Nella prossima stagione non poteva mancare un nuovo *Combat Flight Simulator*. Il terzo episodio conterà su una grafica avanzata e sarà ambientato negli infuocati cieli europei del biennio 1943-1945. Al crudo realismo della Seconda Guerra Mondiale, Microsoft affiancherà *Freelancer*, seguito di *Starlancer*. Nel gioco potremo scegliere se essere cacciatori di taglie, mercanti, pirati o esploratori, circondati comunque da intrighi politici e combattimenti spaziali, sotto la spada di Damocle di una sconosciuta minaccia aliena. Annunciato per l'anno scorso, arriverà finalmente questa estate *Impossible Creatures*, gioco strategico in 3D che ci vedrà alla guida di eserciti di creature geneticamente modificate, nel tentativo di fermare il classico scienziato pazzo. Gli appassionati di golf non potranno mancare, invece, *Links 2003*, nuovo episodio di una serie di grande successo. Microsoft ha, infine, presentato due nuovi dischi di espansione, *Zoo Tycoon: Dinosaur Digs* e *MechWarrior 4 Inner Sphere Mech Pak*. Il primo ci consentirà di inserire nei nostri zoo più di 20 creature preistoriche, nuovi membri dello staff e scenari di quella antica epoca. Il secondo, invece, metterà a nostra disposizione quattro nuovi Mech dell'Inner Sphere, altre tecnologie di camuffamento e mezzi di distruzione. Sarà presente, inoltre, una mappa multiplayer ispirata al nostrano Colosseo, dove potremo batterci in puro stile gladiatorio. *Dinosaur Digs* e l'*Inner Sphere Mech Pak* dovrebbero essere prossimi all'uscita, programmata per l'inizio dell'estate.

STRATEGIA

STAR WARS GALACTIC BATTLEGROUNDS CLONE CAMPAIGNS

I Cloni del secondo episodio vanno all'attacco dei computer.



LucasArts Entertainment è ormai al termine della fase di sviluppo dell'espansione per il suo strategico in tempo reale, *Star Wars Galactic Battlegrounds*. *Clone Campaigns*, questo il nome del disco aggiuntivo, conterrà nuove missioni, ispirate alle grandi battaglie che

caratterizzeranno il prossimo episodio della celebre saga fantascientifica, "Star Wars: Episodio II - L'Attacco dei Cloni". *Clone Campaigns* potrà contare su 14 nuovi scenari per la campagna del singolo giocatore, diverse nuove civiltà, ambienti, veicoli, più di 200 tipi di unità e tecnologie, come scudi e fonti di energia migliorate. Come *Star Wars Galactic Battlegrounds*, anche questo disco aggiuntivo sfrutterà lo stesso sistema grafico sviluppato dagli Ensemble Studios per *Age of Kings*. Sarà, inoltre, necessario il gioco originale per poter sfruttare l'espansione, che dovrebbe permetterci di mischiare e confrontare le razze del prossimo "Attacco dei Cloni" con quelle dell'universo classico di "Star Wars".

"*Clone Campaigns* ci dà l'opportunità di inserire gli eccitanti contenuti di 'Star Wars Episodio II' all'interno del gioco, migliorandone sensibilmente la godibilità."
TOM BYRON, DIRETTORE DEL MARKETING DI PRODOTTO PER LUCASARTS.

Data di uscita: estate
Internet: www.lucasarts.com

Sedotto...
ma non abbandonato!

Peccato non diventare un NetGamer Pro!

Trova gli accessori su misura per te in esclusiva sullo ShOP di NGI: basta un click!

- Assistenza pre e post-vendita online e in tempo reale in chat, via e-mail, forum e Help Desk telefonico
- Sistema di transazione sicuro con diverse modalità di pagamento
- Sistema di tracking number online e in tempo reale
- Consegne in tutta Italia in 24/48 ore con Corriere Espresso (48/72 nelle isole)

...acqua in bocca

http://shop.ngi.it

NGI the e.sport Xperience

www.ngi.it - e-mail: shop@ngi.it

Tutti i marchi sono di proprietà dei legittimi aventi diritto.

UFFICIALE!

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER TOP 20

La classifica di GMC, in collaborazione con il periodico Trade Interactive Multimedia

TRADE INTERACTIVE MULTIMEDIA tim

1 - Medal of Honor (EA)	FEB 02, 9
2 - Empire Earth (Sierra)	NAT 01, 8
3 - Stronghold (Take Two)	DIC 01, 7
4 - FIFA 2002 (EA)	NOV 01, 9
5 - Harry Potter (EA)	GEN 02, 6
6 - Return to Castle Wolfenstein (id Software)	GEN 02, 9
7 - Ghost Recon (Ubi Soft)	NAT 01, 8
8 - Chi vuol Essere Miliardario? (Eidos)	FEB 02, 7
9 - Star Wars Galactic Battlegrounds (LucasArts)	FEB 02, 7
10 - Max Payne (Take Two)	SET 01, 8
11 - Civilization III (Infogrames)	DIC 01, 8
12 - Cossacks: The Art of War (CDV)	APR 02, 8
13 - Pool of Radiance 2 (Ubi Soft)	NAT 01, 5
14 - Diablo 2 (Sierra)	AGO 00, 9
15 - Scudetto 2001/2002 (Eidos)	DIC 01, 8
16 - Serious Sam: The Second Encounter (Take Two)	FEB 02, 7
17 - Flight Simulator 2002 (Microsoft)	NAT 01, 9
18 - The Sims - Hot Date (EA)	FEB 02, 6
19 - Soul Reaver 2 (Eidos)	GEN 02, 8
20 - Commandos 2 (Eidos)	NOV 01, 8

OLTRE LE ALPI

Diamo un'occhiata a quello che succede questo mese nelle classifiche di vendita negli Stati Uniti e in Gran Bretagna...

STATI UNITI	GRAN BRETAGNA
1. Medal of Honor	1. Medal of Honor
2. Harry Potter	2. The Sims Hot Date
3. The Sims Hot Date	3. The Sims
4. The Sims	4. Scudetto 2001/2002
5. Roller Coaster Tycoon	5. Cossacks: The Art of War

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

GIOCHI DEL MESE

Ogni mese, Giochi per Il Mio Computer seleziona alcuni fra i migliori titoli disponibili nei negozi. Se abbiamo intenzione di regalarci o regalare un gioco, oltre alle prove del mese, ci conviene dare un'occhiata a questa pagina!

MEDAL OF HONOR (Feb 02, 9)

Uno degli sparatutto in prima persona più evocativi del momento. Verremo proiettati nel bel mezzo della Seconda Guerra Mondiale, partecipando persino allo sbarco in Normandia, tra azioni commandos e missioni impossibili contro il terzo reich. L'atmosfera è insuperabile e il gioco da non perdere.

FIFA 2002 (Nov 01, 9)

Il grande calcio per computer nella tradizione EA torna a imporsi all'attenzione degli appassionati. Tante novità e uno stile più aggressivo, fanno di quella del 2002 l'incarnazione più riuscita della serie. Se amiamo le emozioni lunghe novanta minuti, non abbiamo molte alternative a *FIFA 2002*.

EUROPA UNIVERSALIS II (Mar 02, 8)

Per capire cosa significhi essere a capo di una nazione, durante uno dei periodi storici più intricati e stimolanti dell'evoluzione umana, non esistono titoli migliori di *Europa Universalis II*. Dal tardo Medioevo, alla fine del periodo napoleonico, lo scacchiere europeo (e non solo) sarà il nostro parco giochi.

ARCANUM (Ott 01, 8)

Cosa succede quando la magia si sposa alla scienza? Scopriamolo con *Arcanum*, un gioco di ruolo in cui elfi e orchi usano la metropolitana. Grazie a un sistema di creazione del personaggio molto elaborato, affronteremo ricerche misteriose, in un mondo ricco di meraviglie.

F1 2001 (Ott 01, 8)

La Formula 1 aggiornata alla stagione 2001. Curato nei dettagli ed estremamente giocabile, *F1 2001* ci offre la sensazione senza pari di pilotare una quattro ruote contro avversari computerizzati agguerriti e competenti. Al momento, è il simulatore di guida più elettrizzante.

IL-2 STURMOVIK (Gen 02, 9)

Finalmente, dopo semestri di attese vane e disperate, arriva un simulatore di volo militare con tutti i numeri per soddisfare anche il fan del Barone Rosso più esigente. Se vogliamo volare nei cieli infuocati sopra la Russia della Seconda Guerra Mondiale, questa è l'occasione giusta!

Uscira' quando sara' pronto

ECCO I MIGLIORI GIOCHI IN VIA DI SVILUPPO, MA QUANDO LI VEDREMO?

Legenda: Nuova Entrata ● *È abbastanza probabile* ● *Ma ne siamo proprio certi?* ● *Non ci scommetteremmo*

TITOLO	CASA	DATA DI USCITA	
Age of Mythology	Microsoft	Settembre	●
Anno 1503	EA	Primavera	●
Bloodrayne	Terminal Reality	Autunno	●
Call of Chtulhu	Fishtank	Estate	●
Counter-Strike: Condition Zero	Sierra/Vivendi	Primavera	●
Crazy Taxi	Empire	Estate	●
Cultures 2	Funatics	Primavera	●
Deus Ex 2	Eidos	Autunno	●
Doom III	Activision	Inverno	●
Duke Nukem Forever	Take Two	Estate	●
Dungeon Siege	Microsoft	Settembre	●
Earth and Beyond	EA	Primavera	●
Escape From Alcatraz	CDV	Primavera	●
Freedom Force	EA	Aprile	●
Freelancer	Microsoft	Estate	●
Galleon	Interplay	Estate	●
Grand Theft Auto 3	Take Two	Maggio	●
Grand Prix 4	Infogrames	Maggio	●
Half-Life 2	Sierra/Vivendi	Da Definire	
Hidden & Dangerous 2	Take Two	Maggio	●
Homeworld 2	Sierra/Vivendi	Estate	●
Icewind Dale 2	Interplay	Da Definire	
IGI 2: Covert Strike	Codemasters	Maggio	●
Imperium Galactica III: Genesis	CDV	Giugno	●
Impossible Creatures	Microsoft	Primavera	●
The Italian Job	SCi	Maggio	●
Lords of the Realm III	Sierra/Vivendi	Luglio	●
Master of Orion III	Infogrames	Estate	●
Medieval: Total War	Activision	Estate	●
Morrowind	Ubi Soft	Primavera	●
Natural Resistance	JoWood	Estate	●
Neverwinter Nights	Infogrames	Autunno	●
No One Lives Forever 2	Sierra/Vivendi	Natale	●
Outcast 2: The Lost Paradise	Da Definire	Natale	●
Praetorians: Forge of an Empire	Eidos	Dicembre	●
Quake IV	Activision	Natale	●
Republic: The Revolution	Eidos	Estate	●
Soldier of Fortune II: Double Helix	Activision	Aprile	●
Star Trek: Bridge Commander	Activision	Maggio	●
Star Wars: Galaxies	Sony/LucasArts	Autunno	●
Star Wars: Knights of the Old Republic	LucasArts	Natale	●
Team Fortress 2	Sierra/Vivendi	Da Definire	
The Sims: On Holiday	Electronic Arts	Primavera	●
Thief III	Eidos	Natale	●
TOCA Race Driver	Codemasters	Giugno	●
Unreal 2	Infogrames	Natale	●
Unreal Tournament 2	Infogrames	Agosto	●
Unreal Warfare	Infogrames	2003	●
Warcraft III: Reign of Chaos	Sierra/Vivendi	Giugno	●
World of Warcraft	Sierra/Vivendi	Estate	●

ASPETTANDO ANCORA STIAMO

Alcuni titoli procedono lenti e, a volte, non arrivano nemmeno.

DIVINE DIVINITY

Larian Studios/CDV

Sul sito ufficile del gioco, la data di uscita di *Divine Divinity* è stata ulteriormente spostata all'estate 2002 (fino a poco tempo fa era fissata per la primavera in corso). Ricordiamo che il titolo in questione sarà un GdR ambientato in una terra fantasy del tutto originale, in cui i nostri sei personaggi dovranno intraprendere avventure e ricerche, opponendosi alla magia oscura che ha corrotto il mondo. Visti i presupposti e la concorrenza agguerrita, non ci resta che attendere i futuri sviluppi.

MASTER OF ORION III

QuickSilver/Infogrames

Un altro titolo scivola verso il sole dell'estate. Questa volta, si tratta di *Master of Orion III*, l'atteso gioco di colonizzazione spaziale in cui il commercio, la diplomazia e le azioni belliche ci spianeranno la strada al controllo della galassia. Se stavamo attendendo di ammirare lo splendore delle otto razze in corsa per il potere, o di scoprire le meraviglie tecnologiche celate dalle bizzarre specie aliene che popolano lo spazio, saremo costretti a mettere il cuore in pace, almeno per un po'.

News di Rete
Giochiamo in Rete

GAMESRADAR

www.gamesradar.it

Il magazine online curato dallo stesso team di GMC possiede anche un Forum, il punto di incontro con la redazione e con altri appassionati di videogiochi: corriamo a registrarci e diciamo la nostra!

IL MONDO DELLA BLIZZARD

CRESCE L'ATTESA PER *WORLD OF WARCRAFT*, IL GDR ONLINE AMBIENTATO NELL'UNIVERSO DEL FAMOSISSIMO TITOLO STRATEGICO.

GdR Online

Ambientato quattro anni dopo gli episodi raccontati nell'imminente titolo strategico *Warcraft III*, *World Of Worldcraft* vuole spingersi oltre i limiti delle battaglie in tempo reale, proponendo un universo sconfinato e in perenne cambiamento, all'interno del quale saremo in grado di intraprendere favolose avventure insieme ad altri appassionati.

Nonostante sia stato annunciato da tempo, al momento in cui scriviamo non è ancora stata definita una data di pubblicazione per questo gioco di ruolo multiplayer, il che ci porta a ritenere che dovremo attendere ancora parecchio prima di immergerci in prima persona nell'universo fantasy immortalato nei due capitoli (più uno in arrivo) di questa conosciutissima saga.

Avremo la possibilità di muoverci liberamente per le strade di Azeroth.

Uno dei vantaggi del GdR online consisterà nella possibilità di esplorare

"Gli sviluppatori vogliono espandere il numero di razze giocabili"

delle aree totalmente nuove rispetto a quelle conosciute ai fan di *Warcraft*, in modo da rendere il peregrinare imperdibile per i veterani di mille battaglie contro gli orchi, così come per i nuovi arrivati su Azeroth. Allo stato attuale dello sviluppo, i personaggi giocanti appartengono alla razza degli umani, degli orchi o dei Tauren (delle tribù nomadi), ma i programmatori hanno già confermato l'intenzione di ampliare questo spettro nella versione definitiva del gioco.

Durante il periodo di vita di *World Of Warcraft*, inoltre, verranno continuamente aggiunte nuove zone da visitare, avventure e mostri inediti, in modo da non far crollare l'interesse del pubblico dopo qualche mese.

Nebulosa, invece, la questione relativa ai Player Killer (PK, in gergo), coloro che si divertono ad ammazzare i giocatori per depredarli del bottino: Blizzard sostiene che i PK esisteranno, ma questo aspetto verrà implementato in maniera da non limitare l'esperienza di chi preferisce combattere solamente contro i mostri. Viste le premesse, non perderemo l'occasione di pubblicare ogni notizia che riuscirà a filtrare dagli sviluppatori. Sempre su queste pagine, naturalmente.

■ **Internet** www.blizzard.com/wow

I fondali sembrano estremamente dettagliati, forse anche più curati di quelli di *Anarchy Online*.

Eventi

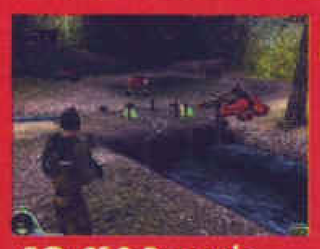
ILP CAMBIA NOME

IL GIOCO IN RETE VA IN PASTO AL GRANDE PUBBLICO.

L'edizione 2002 dell'ILP, l'ItaLian Party, porterà con sé moltissime novità, cominciando proprio dal nome. Quest'anno, infatti, si chiamerà SMAU – ILP, e si terrà a Milano dal 17 al 19 Maggio. Il nuovo appuntamento non sarà più riservato solo agli amanti del multiplayer, ma ha intenzione di imporsi come manifestazione aperta a un pubblico più vasto. I classici tornei via LAN a *Quake III* e *Unreal Tournament* saranno affiancati da anteprime dei titoli in uscita, da conferenze per addetti al settore e non, oltre che da sezioni dedicate anche al giocatore singolo e alle console.

All'interno degli oltre 15.000 metri quadrati di spazio, troveranno posto 2.000 PC collegati in rete, per far sfidare altrettanti giocatori in sei diverse discipline, oltre ad altri 400 computer sui quali si disputeranno le gare dei giocatori "occasionali", quelli cioè che vogliono divertirsi senza la necessità di doversi impegnare in qualche torneo più serio. Bastano questi numeri per far capire che ILP è cresciuto moltissimo in soli tre anni (nel 2000 i PC in rete erano "solo" 500, per fare un esempio), ed è stato capace di ampliare il suo pubblico, estendendo l'interesse oltre la cerchia di appassionati del gioco in rete.

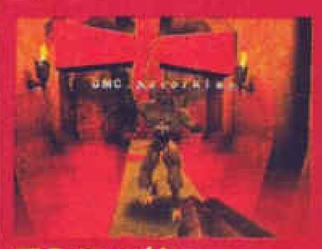
Direttamente dalla Rete...



48 ***C&C: Renegade*** Westwood ingolosisce i creatori di Mod.

48 **Intervista** Le arene multiplayer secondo LimiT.

49 **Day of Defeat 2.0** La nuova versione del celebre Mod per *Half Life*.



50 **Kevorkian** Il signore della Rete risponde ai suoi fan.

51 **Britannia** Macchia Nera insegue sogni di Virtù.

HALF-LIFE AZIONE

Nel dettaglio **Mod per** *Half-Life* ■ **Sviluppatore** Vari
Genere Sparatutto ■ **Internet** http://ahl.action-web.net

ACTION HALF-LIFE È GIUNTO ALLA SUA QUINTA VERSIONE!

AVEVAMO già parlato di questo Mod in passato, ma vale la pena citarlo nuovamente per sottolineare l'uscita della nuova versione, battezzata Beta 5.0!

Per chi non lo ricordasse, *Action Half-Life* è un Mod strutturato per simulare lo stile tipico dei film d'azione americani, strizzando l'occhio alle influenze del cinema di Hong Kong. *Action Half-Life* segue la filosofia del cosiddetto "realismo cinematografico" in base al quale, come accadeva a Bruce Willis nei vari episodi di "Die Hard" o, peggio, a Mel Gibson nella serie di "Arma Letale", i protagonisti possono tranquillamente ricevere qualche colpo di arma da fuoco e continuare a combattere. Allo stesso modo, non sarà inverosimile cadere da due piani di altezza e cavarsela con una storta alla caviglia, o sopravvivere a un colpo diretto alla testa (purché ricevuto da un piccolo calibro).

Il Mod è eccezionale dal punto di vista della spettacolarità (tuffi, rotolate e salti spericolari saranno all'ordine del giorno) e dell'immediatezza, e aggiunge una dimensione alternativa alla tattica tipica della maggior parte delle espansioni dedicate a *Half-Life*.

Ci sembrerà di combattere sul set di un film d'azione.

DI NUOVO QUAKECON!

ANCHE QUEST'ANNO, LA ID SOFTWARE HA ORGANIZZATO LA SUA TRADIZIONALE CONVENTION...

LAN Party I geniacci della id Software hanno annunciato in questi giorni la data ufficiale della prossima QuakeCon, che si svolgerà nella città di Mesquite, in Texas.

QuakeCon è un tradizionale LAN Party che si svolge con cadenza annuale, e costituisce una sorta di enorme festa celebrativa per la casa di sviluppo. Non mancano tornei in diverse "specialità" (quest'anno *Quake III: Arena* e *Return to Castle Wolfenstein*), con ricchi premi e l'ambito titolo di campione del mondo, già vinto negli anni passati da "fraggatori" del calibro di Tresh e Fatal1ty.

La data ufficiale di inizio della convention è fissata il 15 agosto, mentre la chiusura lavori avverrà il 18 dello stesso mese.

Internet www.quakecon.org

Per farci un'idea di cosa significhi QuakeCon, ecco un'immagine della scorsa edizione del party.

IL RITORNO DELLE VECCHIE GLORIE

DOPO 8 ANNI, TORNA "ZZAP!64".

Curiosità **Molti degli attuali appassionati di videogiochi hanno mosso i primi passi partendo dal Commodore 64 e, molto probabilmente, ricorderanno con nostalgia una bellissima rivista, chiamata "Zzap!" Inizialmente, era necessario ricercarla nelle edicole internazionali, ma dopo qualche tempo ne venne prodotta anche una versione italiana.**

Gli amanti di questa storica testata dedicata agli 8 bit, e principalmente al Commodore 64, possono ora fare un salto nel passato, dal momento che è disponibile il numero 107, scaricabile gratuitamente da Internet in formato PDF e interamente in lingua inglese.

Nel file, sono presenti tutte le rubriche della pubblicazione originale, così come un interessante articolo sullo stato attuale dell'emulazione della vecchia gloria targata Commodore. I redattori sono quelli della versione inglese, così come il disegnatore della copertina, Oliver Frey.

Si tratta di una chicca imperdibile per chi ha vissuto quel periodo, e di un modo per scoprire un pezzo di storia dei videogiochi, se non abbiamo mai sentito parlare di "Zzap!"

■ **Internet** www.zzap64.co.uk

VOX POPULI

http://www.tradewars.com
Trade Wars è un MMORPG, con ambientazione fantascientifica.La fase di beta testing è aperta: se siamo interessati potremo registrarci.

http://www.klov.com
Homepage della Killer List of Videogames, un enorme database di giochi da bar ricco di informazioni relative a ogni particolare coin-op.

http://www.dvdonet.com
Tante informazioni sui DVD, che includono anche parecchie skin per il programma PowerDVD.

http://www.overclockmania.net
Un sito dedicato a chi vuole spremere il massimo dal proprio computer.

http://www.fast-mhz.com
In quanti modi si può personalizzare il "guscio" di un PC? Scopriamolo grazie a questo sito.

APPROFONDIMENTO

IL FUTURO DEI GIOCHI D'AZIONE

Il sito Internet 3D Action Planet ha pubblicato cinque editoriali dedicati alle previsioni sull'incerto futuro dei giochi d'azione. Si tratta di un argomento estremamente interessante che, all'interno degli articoli, è trattato con intelligenza e arguzia da indubbi esperti del settore. Potrebbe valere la pena di dare un'occhiata a queste pagine sulla Grande Rete, ma sono consigliate principalmente a chi ha una buona conoscenza dell'inglese.
www.3dactionplanet.com/features/editorials

LA PAROLA AI CLAN

QUESTO MESE, GMC HA FATTO QUATTRO CHIACCHIERE CON LUCA EGITTO, IN ARTE WALLEN, MEMBRO DEL CLAN LIMIT DI *UNREAL TOURNAMENT*, SPONSORIZZATO DA HERCULES.

Intervista

GMC - Un Netgamer professionista può conciliare il suo hobby con lo studio e il lavoro vero e proprio?

CLAN - Penso che inserire un'attività ludica di questo tipo nella propria routine quotidiana sia possibile per la maggior parte dei giocatori, anche se lo studente universitario, o comunque di scuola superiore, ha a sua disposizione più tempo libero e può quindi permettersi una distribuzione più regolare delle ore impegnate durante il giorno rispetto al lavoratore. Nel mio piccolo, riesco a conciliare l'hobby per il PC sia con lo studio, sia con altre attività.

GMC - Considerando i premi sempre più alti per i LAN Party, è possibile, o lo sarà a breve, fare il Netgamer di mestiere?

CLAN - Attualmente non penso che in Italia sia possibile individuare il Netgaming come vera e propria professione, sia perché stiamo vivendo una fase ancora acerba del fenomeno, sia perché in senso lato questa attività potrebbe essere redditizia, secondo me, solo per un periodo della propria vita. Ciò non toglie, però, che in un futuro vicino le cose possano cambiare e che il "lavorare giocando", sogno di parecchie persone, diventi una realtà.

GMC - Quanto è importante una struttura di supporto, come nel vostro caso Hercules, per un clan? Quali vantaggi porta la sponsorizzazione in questo settore? È possibile farne a meno?

CLAN - Prendendo in esame la situazione dei clan al momento esistenti, è possibile notare che, nella maggior parte dei casi, essi non sono sostenuti da alcuno sponsor; ne deduco, quindi, che la presenza di una struttura di supporto non sia, allo stato attuale delle cose, vitale. Penso però che, giunti a un certo livello, il fatto di avere alle proprie spalle dei veri e propri sponsor faciliti la vita di un clan in modo notevole e profondo, sia dal punto di vista hardware, sia da quello riguardante l'affitto di server e servizi del genere.

GMC - Cosa ne pensi del videogioco come disciplina olimpica? Quali sono le tue impressioni sulle recenti Olimpiadi del videogioco coreane?

CLAN - La passione per lo sport sino a ora praticato nelle Olimpiadi è, secondo me, più profonda e marcata rispetto a quella, a volte passeggera, che potrebbe legare un giocatore al proprio titolo preferito: essenzialmente per questa ragione non me la sento di catalogare il netgaming di adesso come una eventuale e possibile disciplina olimpica. Per quanto riguarda il WCG, le olimpiadi interamente dedicate al videogioco, insieme alle manifestazioni come ItaLian Party, CPL e LAN Arena, non possono che giovare al panorama ludico mondiale, magari facendo in modo che i mass media inizino a trattare con più attenzione e continuità questo settore.

IL RINNEGATO CERCA COMPAGNI

WESTWOOD PROMUOVE L'USCITA DEL SUO NUOVISSIMO *COMMAND & CONQUER: RENEGADE*!

Curiosità

Con l'uscita del primo sparatutto firmato Westwood, la casa americana ha reso subito chiare al pubblico le sue intenzioni di supportare adeguatamente il nuovo prodotto, soprattutto sotto l'aspetto multiplayer.

Per celebrarne il lancio ufficiale, infatti, Westwood ha deciso di organizzare un grandissimo convegno, invitando tutti i più famosi sviluppatori di Mod sulla piazza. Lo scopo, almeno in teoria, è quello di ottenere dagli esperti alcuni consigli sui tocchi finali da dare agli strumenti di sviluppo per mappe e affini che saranno presto messi a disposizione di tutta la comunità.

Volendo essere leggermente più maliziosi, non è difficile immaginare che questa trovata garantirà al nuovo *Command & Conquer: Renegade* (il cui demo è presente sul CD di questo mese) il fertile supporto di molti dei suddetti programmatori.

Quali che siano le intenzioni, a noi utenti questo interessamento dovrebbe portare solo vantaggi.

Internet http://westwood.ea.com

Anche *Renegade* avrà un editor per sviluppare le arene multiplayer.

IL GIORNO DELLA RISCOSSA

Nel dettaglio **Mod per** *Half-Life* ■ **Sviluppatore** Vari
Genere Sparatutto ■ **Internet** www.dayofdefeatmod.com/

E' NUOVAMENTE IL GIORNO PIÙ LUNGO PER IL MOD DI *HALF-LIFE*.

DAY *of Defeat* è uno dei Mod per *Half-Life* più giocati in assoluto, secondo solo a *Counter Strike*, in cui i partecipanti impersonano dei soldati Alleati o dell'Asse, durante la Seconda Guerra Mondiale.

Sebbene fosse già quasi perfetto, i programmatori, dopo qualche dissidio interno, ne hanno pubblicato la versione 2.0, rinnovando i fasti e migliorando l'esperienza di gioco.

Quasi tutte le mappe sono state modificate e corrette, e chi conosce bene Caen noterà subito l'aggiornamento della grafica (splendida la nuova statua equestre!) oltre all'eliminazione di parecchie "zone camper", dove i giocatori più scorretti potevano appostarsi e sparare senza essere colpiti. E' stata aggiunta anche una classe, armata con mitragliatrici pesanti, che si aggiunge alle quattro già presenti. Inoltre, particolare fondamentale, in questa nuova incarnazione il mirino "balla" quando ci muoviamo.

Ciò significa che, se imbracceremo un Garand, la vibrazione sarà minima e potremo sperare di colpire un nemico anche durante una corsa, mentre nel caso della MG-34 non riusciremo a centrare neanche un carroarmato, a meno di sdraiarci e utilizzare l'apposito treppiede. Molte le nuove ambientazioni inserite, tra cui segnaliamo due o tre "variazioni" sul tema della città bombardata (una addirittura di notte!) e una mappa relativa allo Sbarco in Normandia, molto più giocabile della Omaha originale. Il corposo file da scaricare da Internet è di oltre 140 MB. Per motivi di spazio non abbiamo potuto inserirlo nel CD Demo di questo mese, ma se tutto va per il verso giusto, sarà presente sul prossimo numero.

Ecco il nuovo aspetto della piazza principale di Caen!

Ora sono cinque le "classi" di DOD.

VERDETTO ★★★★★
Ha poco da invidiare a capolavori come *Medal Of Honor* e *Return To Castle Wolfenstein*.

LA CRISI NEL DESERTO

Nel dettaglio **Mod per** *Half-Life* ■ **Sviluppatore** DC Team
Genere Sparatutto ■ **Internet** www.desertcrisis.com

UNA SPLENDIDA TOTAL CONVERSION PER *HALF-LIFE*!

QUESTO mese è stato particolarmente prolifico dal punto di vista delle nuove uscite dedicate a *Half-Life*.

Tra le tante, spicca *Desert Crisis*, un nuovo Mod dalle potenzialità estremamente interessanti. Il punto di forza dell'espansione consiste nell'estrema libertà concessa ai realizzatori (attuali e futuri) delle mappe.

Questi hanno potuto sbizzarrirsi nella creazione delle situazioni più disparate, principalmente grazie al totale supporto alla gestione degli oggetti e dei personaggi, oltre che all'interazione con il mondo virtuale.

L'ambientazione di *Desert Crisis* è quella di un futuro non troppo lontano, mentre l'arsenale a nostra disposizione spazierà dai canonici mitragliatori agli avveniristici cannoni al plasma.

L'aspetto grafico è ottimo sia a cielo aperto che negli interni.

Per finire, merita una menzione anche il sistema di creazione dei personaggi, approfondito al punto da richiamare quello dei giochi di ruolo. Centinaia di dettagli verranno lasciati alle decisioni del giocatore, che sarà così in grado di costruire un alter ego unico sia nell'aspetto, sia nelle altre caratteristiche.

VERDETTO ★★★★☆
Tanta libertà per i giocatori creativi e un po' di GdR.

U.T. PER SEMPRE

Nel dettaglio **Mod per** *Unreal Tournament* ■ **Sviluppatore** W. Sharrow & H. Hock
Genere Sparatutto ■ **Internet** www.planetunreal.com/u4e

PARLANO LE ARMI PIU' PESANTI DI *UNREAL*.

In questa nuova edizione di *Unreal Forever* si incontrano strani nemici...

L'ottimo *Unreal Forever*, uno dei pacchetti più famosi dedicati a *Unreal Tournament*, è giunto alla sua sesta edizione.

Basato su una trama abbastanza articolata che tenta, con scarso successo, di giustificare l'ennesimo torneo di massa fra gladiatori, *Unreal Forever* "potenzia" il gioco originale in quasi tutti gli aspetti.

Il risultato ricorda, per molti versi, l'indimenticabile *Weapons of Destruction* per *Quake 2*, particolarità che non rappresenta certo un difetto.

La doppia potenza di fuoco equivale al doppio del divertimento? Non sarà una regola di massima, ma di certo si applica abbastanza bene al Mod che, in definitiva, si rivela gradevole e divertente anche in questa nuova incarnazione.

VERDETTO ★★★★☆
Da non perdere per chi ama le battaglie senza compromessi.

✉ LA POSTA DI [GMC]KEVORKIAN

Ammetto una mia grave mancanza: non ho mai apprezzato fino in fondo la bellezza di giocare a Quake III *in modalità "Capture The Flag". L'ho sempre trovata una variante troppo strategica (e, per estensione, da bambocci), rispetto al sano e truculento Deathmatch. Ho però dovuto ricredermi, quando ho provato a giocare in CTF Instagib – cioè, Capture The Flag, con armi (solitamente la railgun) che uccidono con un colpo solo. In quel momento, ho capito che avevo trovato la mia strada. Non pensate, però, che lo stia dicendo solo per "parlare dei fatti miei", come qualcuno ha sostenuto tempo addietro: prendetelo come un consiglio, e provate a giocarci. Anzi, ripensandoci: non prendetelo come un consiglio, ma come un ordine! Vi aspetto come sempre all'indirizzo* ***gmc.kevorkian@futuremediaitaly.it***

Salve Kevorkian,
Sono un vostro accanito lettore. Ho giocato a *Severance: Blade Of Darkness*, e ho notato che c'è un'opzione "Area" per giocare in rete. Ho provato in tutti i modi, ma non riesco a trovare nessun server. Non ne conosci qualcuno?
Grazie e continuate così.
Uby

Ubyino caro, ti devo confessare che *Blade Of Darkness* (*BOD* d'ora in poi) non è esattamente il mio gioco preferito, quindi ho dovuto sudare più del solito per trovare una risposta da darti. Ciò che ho scoperto non ti piacerà, temo. Allora, *BOD* non è stato progettato per il multiplayer su Internet, ma per quello su rete locale. L'unico modo per giocare via Internet, al momento, sembra essere quello di trovare qualcuno che decida di fare da "host", e renda pubblico il suo indirizzo IP, al quale dovrai connetterti. Oppure, potresti collegarti al forum di GamesRadar e cercare dei compagni lì, magari facendo tu stesso da host. In teoria, il gioco supporterebbe anche GameSpy (un programma molto diffuso, per tenere traccia dei server) – peccato che GameSpy non supporti il titolo!
Ah, un'altra osservazione: essendo progettato per il gioco in rete locale, *BOD* ha bisogno di *molta* banda – se hai un modem normale, o anche un ISDN, ti consiglio di non provare neanche a giocarci.

Ciao carissimo Kevo,
Sono Toccio e faccio parte di un clan per il mitico Mod *Day of Defeat* di *Half-Life*; si chiama Clan Scaligero e per ora siamo 8 membri, anche se stiamo crescendo rapidissimamente. Quindi ti chiedo di pubblicare questa mail per far sapere a tutti i lettori della vostra splendida rivista che noi ci siamo, e se vogliono unirsi alla nostra banda possono visitare il nostro sito: **http://scaligeri.gib.it/main.shtml**, contattarmi via e-mail a **toccio@virgilio.it**, oppure via ICQ: **141048048**
Toccio
PS: Kevo, continua così, ruba una pagina a Nemesis e aggiungila al tuo spazio per la posta, la rivista ci guadagnerebbe!

Ciao (ormai leggendario) Kevorkian,
mi chiamo Azazelo e, oltre a essere un affezionato lettore di GMC, sono un appassionato di *Operation Flashpoint*. Ho costruito un sito dedicato a *OFP*, dove è possibile scaricare missioni da giocare in single player. Se siete interessati, potete recarvi all'indirizzo **http://spazioweb.inwind.it/azazeloofp/Intro.html**. Il sito è stato costruito con Flash, quindi per visualizzarlo è necessario l'apposito Plug-In. Dagli un'occhiata se ti va. Se poi mi segnali sulla rivista, dovrò comprarmi una cornice per appenderla in camera.
Ciao, alla prossima.
Azazelo

Vualà – queste due lettere le metto insieme, dato che non ci sono domande o altro. Così risparmio spazio, che posso usare per dire che ci tengo a mantenere al minimo la pubblicità, quindi, cari giovani, non vi aspettate che pubblichi sempre le lettere in cui annunciate la nascita del sito Blablabla, o del clan Blablabla. Non è per cattiveria, giuro – è che altrimenti poi non c'è spazio per il resto. Mi capite, vero?

Blade of Darkness non gode del supporto multiplayer che gli appassionati si aspetterebbero.

TRUCCHI IN RETE

QUAKE III ARENA

Attiviamo la console di controllo, digitiamo /devmap <nome della mappa> e premiamo il tasto Invio. I nomi delle mappe sono q3dm più un numero compreso tra 1 e 18, oppure q3tourney più un numero compreso tra 1 e 6. Una volta avviata la partita truccata, non ci rimane che inserire uno dei seguenti codici per attivare il trucco desiderato:

Immortalità – /god
Passare attraverso le pareti – /noclip
Tutte le armi e le munizioni – /give all
Sbloccare la skin segreta di Sarge – /model sarge/krusade
Quad damage – /give quad damage
Volare – /give flight
Invisibilità – /give invisibility
Maggiore velocità – /give speed
Visuale in terza persona – /cg_thirdperson 1

PER LE STRADE DI BRITANNIA

MACCHIA NERA CI INTRODUCE ALLE MERAVIGLIE DEL VIRTUE SYSTEM, OLTRE A SUGGERIRCI UN COMODO PROGRAMMA CHE FARÀ LA GIOIA DEI MERCANTI.

Le Virtù sono importanti, ma anche mercanteggiare può essere fonte di soddisfazioni.

ANCHE se cerchiamo di riportare tutte le novità che riguardano il mondo di *UO*, abbiamo l'handicap dei tempi editoriali, i quali impongono che un articolo sia pronto tempo prima dell'uscita della rivista nelle edicole.

Sottolineiamo questo, perché qualcuno ci ha accusato di scrivere cose che ormai tutti sanno. Ci rendiamo conto che i ritmi redazionali possano far slittare alcune notizie, ma è anche vero che non tutti hanno il tempo e la voglia di spulciare tutte le novità che la OSI è pronta a sfornare quasi ogni mese. Questa premessa serve a introdurre uno degli argomenti caldi di questa puntata, più precisamente il Virtue System, o sistema delle virtù (a questo indirizzo possiamo trovarne una dettagliata spiegazione in inglese: **http://update.uo.com/design_387.html**), che dopo alcuni rinvii è stato finalmente implementato nel gioco. Purtroppo, per ora c'è solo una virtù attiva e funzionante: Sacrifice. Potremo comunque tenere sotto controllo tutti gli sviluppi in merito direttamente dal gioco: basterà fare doppio clic sul pentacolo che troveremo sopra la figura del nostro Avatar, e si aprirà un cerchio magico composto da otto simboli, ognuno rappresentante una virtù. Facendo ancora doppio clic su un simbolo a scelta, appariranno le istruzioni per incrementare i punti di quella particolare "caratteristica". Passando ad altro, riprendiamo il discorso fatto lo scorso mese in merito alla vita del mercante su *UO*. Dal momento che la pubblicità è l'anima del commercio, vi segnaliamo un simpatico programma per comunicare con altri giocatori (chiamato Uonexus), simile a ICQ, ma dotato di un'interessante funzione.

"Il sistema delle virtù è stato finalmente inserito nel gioco"

È possibile inserire le esatte posizioni dei nostri vendor e di tutta la mercanzia, in modo che chiunque abbia usi lo stesso sistema possa accedere a queste informazioni. Per scaricarlo gratuitamente, basterà recarsi su **http://uo.stratics.com/uonexus/uonexus_setup.exe**. Sono in arrivo, inoltre, succose novità per il PvP (Player Versus Player): Origin vorrebbe creare delle zone dove è ammesso il combattimento non consensuale tra giocatori, per cui se un avventuriero si spinge in quelle zone lo fa a proprio rischio e pericolo, con il vantaggio di poter avere notevoli guadagni dalla sconfitta dell'avversario.

Anche questo mese, abbiamo finito il nostro pellegrinare per Britannia, per qualsiasi novità o domanda su *UO* potete scrivere all'indirizzo:

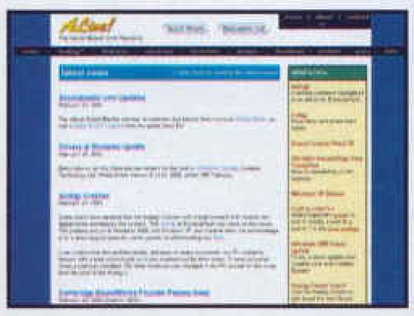
Red_Stain@uomail.com.
CTRL B a tutti.

INDIRIZZI UTILI

- **Il gruppo di discussione di *UO*:**
it.comp.giochi.rpg.ultimaonline
- **Per iscriversi alla mailing list italiana di *UO* basta mandare un messaggio di posta in bianco a questo indirizzo uo4italy-subscribe@yahoogroups.com**

I MAGNIFICI 5 — I migliori siti per perdersi nella Rete.

http://alive.singnet.com.sg
Driver, informazioni e SoundFont per tutti i possessori di schede audio SBLive! e Audigy.



www.pramoderu.com/ita
Un sito in italiano per gli appassionati di modellini di "Gundam", "Evangelion" e altre serie nipponiche.

www.pokemonvillage.com
Informazioni relative agli strani animaletti della Nintendo, ai videogiochi per console e ai cartoni animati giapponesi.

www.lithium.it
Un sito tutto italiano per gli appassionati di tecnologia e computer, ricco di novità e anteprime su ogni periferica.

www.kidmoe.com
Un sito interamente dedicato a Homer J. Simpson, padre "affettuoso" della famiglia più strana dei cartoni animati .

WARCRAFT 3 REIGN OF CHAOS

Orde di guerrieri umani, elfi, scheletri e orchi sono all'orizzonte. Sempre più vicine...

Le unità volanti sono in parte nuove e in parte riedizioni di quelle già viste nel precedente episodio.

ISTANTANEA SU: WARCRAFT 3 REIGN OF CHAOS

Casa: Sierra

Sviluppatore: Blizzard

Genere: Strategia

Requisiti di sistema: Pentium III, 128 MB RAM, scheda 3D

Internet: www.blizzard.com

Nei Negozi: Estate 2002

Perché aspettarlo: È il terzo capitolo di una saga che ha fatto la Storia dei videogiochi, si presenta come il nuovo punto di riferimento per il genere strategico ed è stato creato dalla Blizzard. Serve sapere altro?

LA lunga attesa sta finalmente per giungere al termine. Ancora pochi dettagli, qualche rifinitura e tutti potremo gustarci il terzo episodio della saga strategica che ha fatto crescere a dismisura il numero degli appassionati ai giochi di guerra su computer.

Warcraft 3: Reign of Chaos è, infatti, giunto alla fase in cui pochi fortunati possono sperimentarne le potenzialità giocando in Rete sui potenti server di Battle.Net. Lo staff di GMC era naturalmente della partita, e su queste pagine possiamo farci un'idea abbastanza precisa di ciò che ci aspetterà nella versione finale del titolo, se non a livello di trama e modalità per giocatore singolo, almeno per l'aspetto puramente visivo, funzionale e relativo al multiplayer e al bilanciamento delle varie razze.

Per chi non avesse seguito lo sviluppo di questo attesissimo titolo, è bene riassumere che *Warcraft 3*, oggi, è molto diverso dal gioco che avrebbe dovuto essere quando Blizzard ne diede l'annuncio qualche anno fa. Lo schema originale prevedeva una massiccia dose di elementi tipici del gioco di ruolo, e gli scontri erano molto più simili a schermaglie tra pochi individui che non a battaglie su larga scala. Questi e i molti altri elementi originali sono stati, del tutto o in parte, accantonati in favore di un approccio più classico al genere strategico. Tale decisione scatenò reazioni contrastanti tra gli appassionati, con alcuni che si rallegravano per il ritorno ai canoni convenzionali, e altri piuttosto perplessi all'idea che il nuovo capitolo avrebbe seguito le orme del precedente episodio. Allo stato attuale, sembra che le soluzioni adottate dagli sviluppatori abbiano dato vita a un gioco che, più che rivoluzionare l'universo di Azeroth dove hanno luogo gli eventi di *Warcraft*, lo espande con nuove razze, edifici ed eroi. Alle specie che finora si sono contese il reame di Azeroth, orchi e umani, si sono aggiunte due nuove fazioni: i non morti e gli elfi oscuri. Per le due stirpi classiche sono state mantenute più o meno invariate le scelte delle unità disponibili; così gli orchi potranno ancora contare sui "Grunt" e gli umani sui classici Guerrieri. Ovviamente, troveremo nuovi tipi di truppe ad arricchire le nostre fila.

Le due nuove razze dispongono, invece, di unità e strutture che riflettono le loro origini; gli edifici degli elfi, per esempio, hanno l'aspetto di alberi e le truppe principali sono naturalmente gli arcieri, mentre i non morti possono contare su orde di scheletri animati, necromanti e mostruosi macchinari da battaglia.

INTERFACCIA DI UN EROE

La parte centrale dell'interfaccia di gioco è riservata all'unità correntemente selezionata. Quando cliccheremo su uno dei nostri eroi vedremo, oltre al suo ritratto e al nome, anche una serie di informazioni utili relativi alle caratteristiche utili in combattimento. La casella a destra rappresenta l'inventario, una vera novità per la serie. Qui, potremo immagazzinare un certo numero di oggetti magici che aumenteranno le caratteristiche del nostro personaggio, proprio come accade in *Diablo*.

Tra le creature neutrali si possono incontrare anche Golem di pietra particolarmente feroci.

Avremo molte più strutture che in precedenza, e quindi anche le migliorie saranno più numerose.

Per pochi guerrieri isolati è quasi impossibile resistere a un eroe in possesso di poteri magici.

IL PUNTO DI VISTA SULLO SCONTRO

La telecamera che riprende l'azione in *Warcraft 3* permette di visualizzare il campo di battaglia da diverse angolazioni, utilizzando la rotellina del mouse per abbassare o alzare lo sguardo durante la partita. Al livello più vicino, godremo al meglio dei dettagli, mentre sollevando la prospettiva avremo una visione di insieme più utile a livello strategico.

La vera novità è rappresentata dalla presenza degli eroi. Ogni fazione dispone, infatti, di personaggi speciali. Questi autentici campioni sono identificati da numerose caratteristiche e abilità peculiari, che starà a noi imparare a sfruttare al meglio sul campo. Il loro progresso durante la partita segue da vicino lo schema dei GdR, e gli fa acquisire esperienza combattendo o attraverso il ritrovamento di particolari bonus, di solito libri magici, oppure oggetti incantati. I personaggi saliranno quindi di livello e impareranno magie e incantesimi sempre più prodigiosi, inoltre, potranno servirsi degli oggetti magici sparsi per i livelli di gioco, al fine di migliorare ulteriormente le abilità in combattimento.

Questi artefatti troveranno posto nell'inventario che ogni eroe ha a sua disposizione e che può contenere un massimo di sei oggetti. Un'ulteriore caratteristica che ci obbligherà a scelte delicate su cosa conservare e cosa invece lasciar perdere. Le unità normali, dal canto loro, avranno a disposizione le usuali migliorie che si possono ottenere attraverso la creazione di strutture sempre più avanzate, esattamente come succedeva nel capitolo precedente. Preziosi punti esperienza e oggetti magici vengono accumulati combattendo le creature neutrali che popolano le mappe di gioco. La varietà è notevole e si va dai poderosi troll di pietra ai gruppi isolati di mercenari, per non parlare delle strutture dove è possibile acquistare oggetti, recuperare energia o addirittura assoldare truppe altrimenti inaccessibili.

È evidente, a questo punto, che dopo aver sudato per far progredire il proprio eroe a un buon livello di potenza, l'idea di perderlo in uno scontro potrà causare ansie anche ai giocatori più esperti. Alla Blizzard devono averci pensato e, di conseguenza, molti condottieri hanno la possibilità di curarsi attraverso pozioni e incantesimi, o addirittura di risorgere in alcuni casi. In battaglia, tutto questo si traduce in rapidi scontri tra piccoli gruppi di creature accompagnate da un potente campione che, dalle retrovie, lancia incantesimi o si occupa di contrastare l'eroe avversario. Scopo finale: l'annientamento del nemico.

Dal punto di vista grafico, *Warcraft 3* si presenta molto ricco, con numerosi effetti speciali a corredo degli incantesimi. L'aspetto delle unità è ben definito, anche se l'impatto cosmetico d'insieme non sembra discostarsi troppo dallo standard degli attuali concorrenti. Sebbene importante, la questione puramente estetica non è necessariamente di primaria importanza e finora alla Blizzard non hanno sbagliato un colpo.

Warcraft 3 ha i numeri per diventare il successo che tutti ci aspettiamo, ma non dimentichiamo che, da qualche parte nell'ombra, avversari temibili stanno affilando le armi: *Medieval Total War* e *Warrior Kings* sono concorrenti di tutto rispetto al trono della strategia. Riusciranno i Blizzard a stupire tutti ancora una volta? Lo scopriremo molto presto.

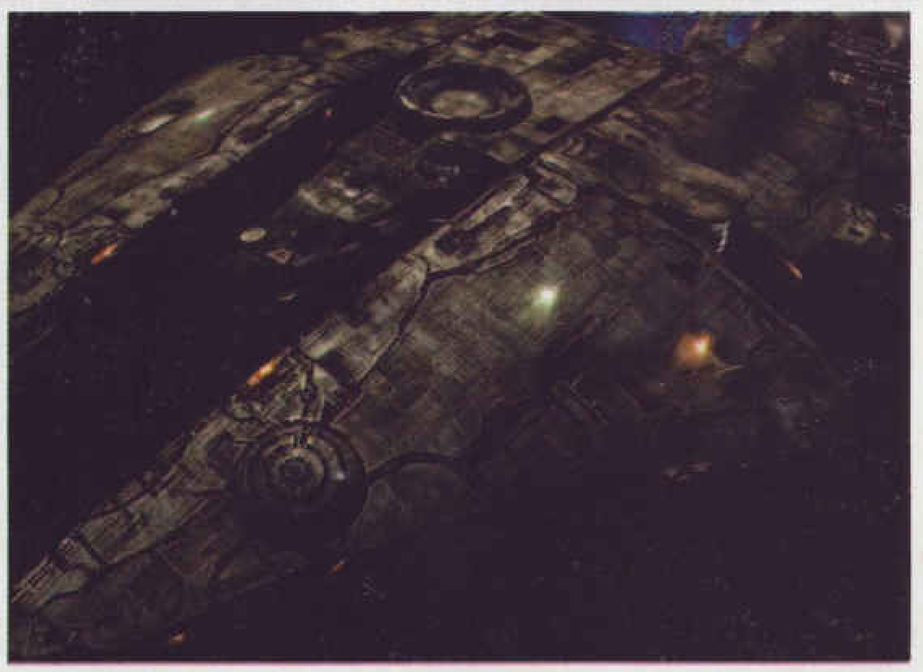
"LE SFIDE SARANNO TRA PICCOLI GRUPPI CAPITANATI DAGLI EROI"

HAEGEMONIA LEGIONS OF IRON

I creatori di *Imperium Galactica 2* schiudono le porte dell'universo, con un titolo capace di fare impallidire i classici della strategia spaziale!

Riusciremo a rimanere concentrati sulle nostre conquiste, di fronte a tanta bellezza?

Una base di difesa planetaria: l'ultima difesa contro gli attacchi ai corpi celesti.



ISTANTANEA SU: *HAEGEMONIA LEGIONS OF IRON*

Casa: Cryo

Sviluppatore: Digital Reality

Genere: Strategia Spaziale

Requisiti di sistema: PIII 500, 128MB RAM, Scheda 3D

Internet: http://haegemonia.cryogame.com

Nei Negozi: Estate 2002

Perché aspettarlo: L'idea di partecipare a battaglie spaziali mozzafiato mentre si gestisce l'espansione del proprio impero è davvero allettante.

GLI appassionati di giochi d'espansione e conquista spaziale senza dubbio ricorderanno *Imperium Galactica 2* (*IG2* d'ora in poi) – uno dei più riusciti "cloni" dell'immortale *Master of Orion*, nonché uno dei rari titoli che riuscissero a combinare in modo fluido e coinvolgente strategia, battaglie tattiche in tempo reale e perfino un pizzico di GdR.

Haegemonia non è strettamente il seguito di *IG2* in termini di trama e ambientazione, ma di quel piccolo capolavoro riprende senza dubbio gli elementi di maggior successo, integrandoli con alcune delle migliori idee apparse negli ultimi anni sotto gli occhi dei condottieri siderali. L'obiettivo dichiarato degli sviluppatori è di unire alla classica struttura "ricerca, costruisci & conquista" il fascino degli scontri tattici del conosciutissimo *Homeworld*, il pioniere della terza dimensione nella strategia in tempo reale (titolo che *Haegemonia* richiama anche visivamente). Tutto ciò non con due "moduli" di gioco distinti (mappa strategica e battaglie tattiche), ma in un unico e coerente universo virtuale, nel quale si può zoomare fluidamente dalla situazione strategica del conflitto al singolo gruppo di astronavi, senza soluzione di continuità. Il campo di battaglia di *Haegemonia* è, naturalmente, lo spazio e, più precisamente, i numerosi sistemi solari che compongono l'universo. Le battaglie avvengono intorno ai pianeti – obiettivi la cui conquista permette alle varie fazioni di espandere le proprie capacità di ricerca e produzione – mentre inquietanti "varchi spazio-temporali" consentono di passare da un sistema solare all'altro. Sono ben quattro le fazioni che si disputano il controllo del nostro angolo di galassia: due distinti "clan" di umani (i terrestri e i ribelli delle colonie marziane), e due ostili razze aliene.

"EROI ED EQUIPAGGI CRESCERANNO DI ABILITÀ DOPO OGNI BATTAGLIA"

La qualità grafica di *Haegemonia* sembra in grado di farlo apparire un vero e proprio film.

WALKER SPACE RANGER

Haegemonia **vanta l'utilizzo di un sistema grafico di nuova generazione chiamato Walker Engine, appositamente pensato per sfruttare le capacità delle schede GeForce2 e 3. Il Walker è in grado di controllare fino a 100.000 poligoni al secondo, mentre un sistema di gestione automatica del livello di dettaglio diminuisce la complessità dei modelli delle astronavi quando queste si trovano molto distanti dal punto di vista del giocatore – garantendo sempre la massima fluidità. Illuminazione dinamica, ombre calcolate in tempo reale, e lo sfruttamento avanzato di tecnologie come *Transform & Lightning* e *Bump Mapping* rendono l'aspetto visivo di *Haegemonia* pari a quello che un tempo si incontrava solo nelle introduzioni dei giochi!**

Queste belle astronavi verranno rappresentate sulla mappa strategica da delle icone.

Ogni fazione è caratterizzata da astronavi e tecnologie peculiari, anche se molte di esse sono condivise tra i quattro gruppi.

L'universo di *Haegemonia* non è popolato solo da stelle e pianeti, ma mostra anche fenomeni spaziali inusuali come campi di asteroidi, buchi neri, nebulose e gli importanti cancelli spazio-temporali. Tutte le anomalie hanno un effetto sul movimento e sul combattimento delle flotte di astronavi, aumentando la complessità tattica del gioco.

Malgrado ciò, sembra che alla Digital Reality abbiano scelto di puntare più sull'immediatezza e sulla giocabilità, elaborando un sistema di combattimento tattico versatile e meno complesso di quello di *Homeworld*.

Ad arricchire ulteriormente tale approccio ritorna l'elemento di "gioco di ruolo" già visto in *IG2*: all'inizio di ognuna delle due campagne proposte ci troveremo, infatti, nei panni di un ufficiale al comando di una delle flotte della nostra fazione, e la carriera comincerà con una serie di ordini da eseguire e di missioni da completare.

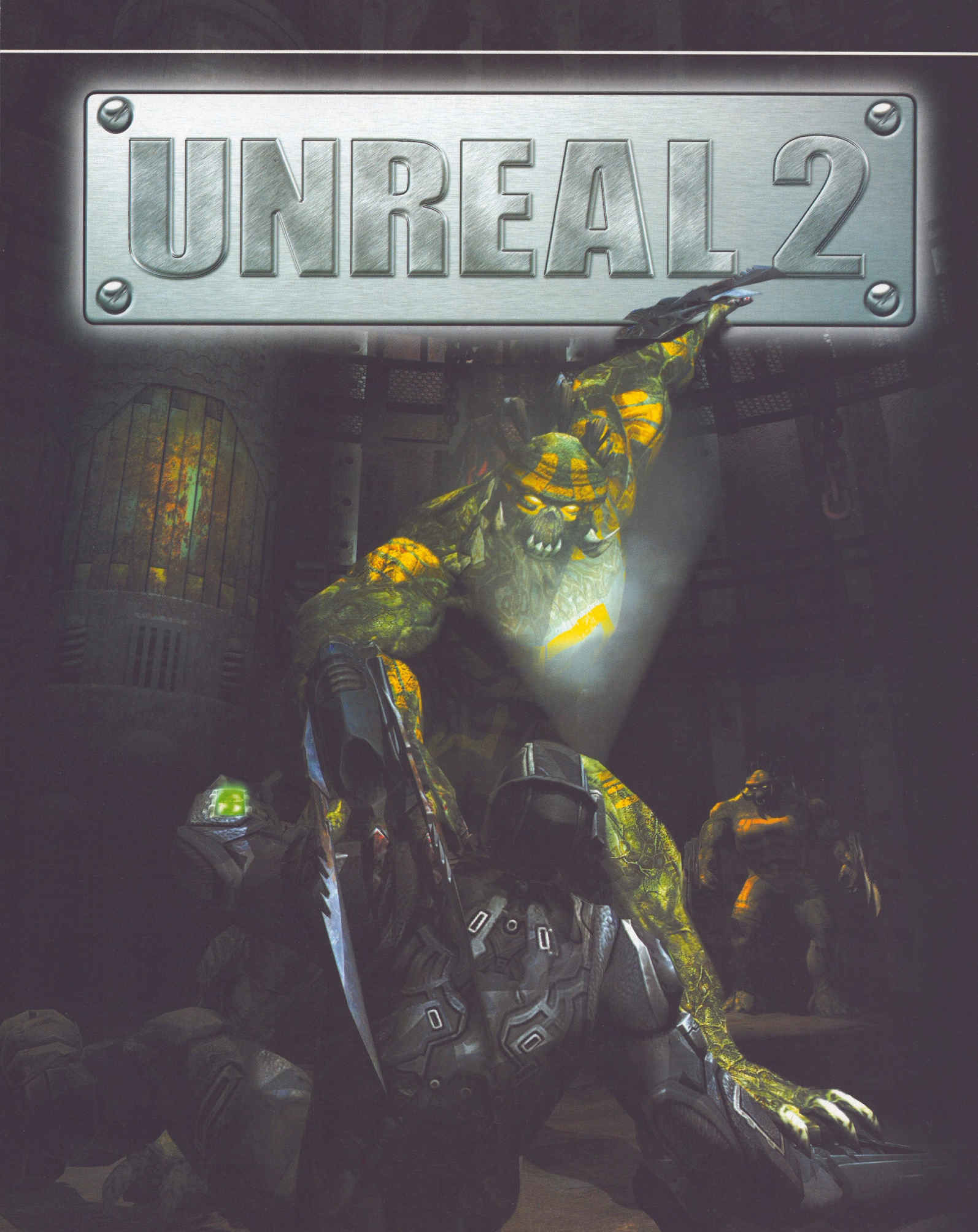
Man mano che riusciremo nei vari compiti, la nostra responsabilità aumenterà, finché non saremo in grado noi stessi di dare ordini e di assumere il pieno controllo dell'azione. Si tratta, tra l'altro, di un modo per introdurre gradualmente il giocatore ai numerosi aspetti militari e gestionali di *Haegemonia*, senza costringerlo a imparare tutto subito. Ad aumentare la sensazione di GdR vi è la presenza di "eroi" tra i nostri sottoposti, e il fatto che le flotte di astronavi che sopravvivono alla battaglia guadagnano in esperienza e abilità.

Graficamente, ciò che abbiamo avuto modo di vedere conferma che *Haegemonia* è al livello dei migliori titoli in circolazione, *Homeworld* incluso. Effetti di luce, astronavi dettagliate e un cosmo che pare traboccare di stelle, galassie e nebulose: un universo che non avranno difficoltà ad ammirare anche i possessori di computer meno aggiornati, grazie a un solido sistema grafico. Non mancheranno, infine, i filmati d'intermezzo, che scandiranno in oltre venti minuti di "girato" (utilizzando la grafica di gioco) la trama principale. Cosa aspettiamo a preparare i pop corn?

GIOCHI COMPUTER

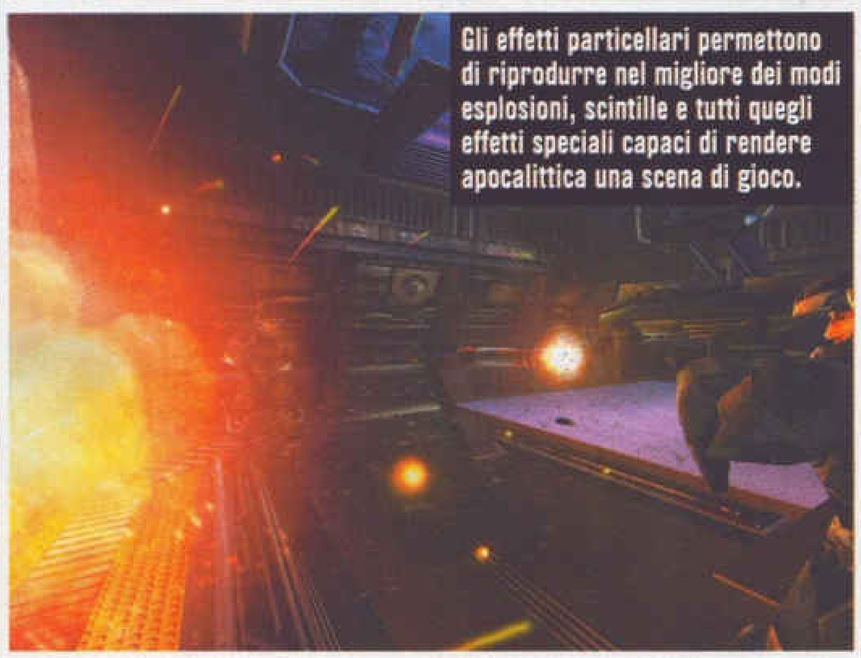
I varchi spazio-temporali ci consentiranno di colonizzare sistemi solari sconosciuti e spettacolari.

UNREAL 2



La gestione dei compagni è stata semplificata ai minimi termini. In particolare, potremo ordinare tre diverse strategie d'attacco, assegnare postazioni di difesa o, nella peggiore delle ipotesi, chiedere aiuto.

DOPO ESSER STATO RIPOSTO PER QUATTRO LUNGHI ANNI NEL CASSETTO DEI SOGNI DI MOLTI GIOCATORI, IL SEGUITO DI UNREAL SI APPRESTA FINALMENTE A DIVENTARE REALTÀ!



Gli effetti particellari permettono di riprodurre nel migliore dei modi esplosioni, scintille e tutti quegli effetti speciali capaci di rendere apocalittica una scena di gioco.

Agli amanti degli sparatutto basta la semplice parola "*Unreal 2*" per far rivivere nella memoria un'insieme di ricordi, speranze, emozioni e immagini che definire travolgente potrebbe sembrare riduttivo. Al richiamo di quel (magico?) titolo, un impetuoso fiume di pensieri inizia ad agitarsi, facendo confluire sia i ricordi delle divertenti sparatorie vissute col primo *Unreal*, sia le esigenti aspettative coltivate per il suo seguito.

Innanzitutto, viene alla mente l'impeccabile realizzazione tecnica del capitolo iniziale, capace addirittura di impensierire quel John Carmack che, dopo aver dato alla luce i vari *Castle Wolfenstein*, *Doom* e *Quake*, dall'alto del suo trono ormai guardava con incurante superiorità ogni gioco riconducibile al "suo" genere: quello degli sparatutto.

L'avvento di *Unreal* ruppe di fatto questo monopolio, offrendo a noi giocatori un'alternativa ai prodotti targati id Software. *Unreal* non era, però, una semplice soluzione di ripiego, ma un titolo che, con uno spessore concettuale di tutto rispetto e grazie a un impatto grafico travolgente, poteva proporre al pubblico un valido schema d'intrattenimento e, contemporaneamente, ritagliarsi un ruolo da protagonista nell'eterogeneo universo degli sparatutto in soggettiva. Per quanto riguarda le aspettative, è inevitabile che dopo tali premesse non potevano che essere molto, forse troppo, elevate.

D'altra parte, è naturale che aggiungendo un "2" al titolo di "*Unreal*" venga istintivo elevare al quadrato le piacevoli sensazioni provate con il suo predecessore.
In particolare, da questo seguito ci si attende molto in termini di puro impatto estetico. È inutile nascondersi dietro un dito, *Unreal 2* (*U2* per brevità) deve significare grafica esaltante, ambientazioni tanto ampie quanto coinvolgenti ed effetti speciali capaci di lasciare a bocca aperta anche i giocatori più vaccinati.

Alla luce di simili speranze, l'idea di affidare uno degli sparatutto più attesi del 2002 nelle mani di una casa di sviluppo come Legend, fin dalle origini specializzata in avventure bidimensionali, ci ha fatto inizialmente storcere il naso.

Fortunatamente, ad affiancarla nello sviluppo di *U2* c'è quella stessa Epic che, a suo tempo, diede alla luce il sistema grafico del primo *Unreal*. Insomma, due scuole di sviluppo diverse, ma che possono risultare reciprocamente complementari: da un lato gli sviluppatori di Epic capaci di sfruttare alla perfezione le moderne schede 3D, dall'altro, Legend, perfetta per conferire a *Unreal 2* le atmosfere e lo spessore narrativo delle migliori avventure.

Il sistema grafico di *Unreal 2* consente di modificare in tempo reale ogni modello tridimensionale. Potremo, per esempio, veder spuntare tra le squame di un alieno delle inquietanti lame.

GIOCARE PER CREDERE!

Capita raramente di trovare un titolo del calibro di *Unreal* allegato in regalo con una rivista di videogiochi. Ancor più difficile è leggere le prime indiscrezioni su un seguito attesissimo e, nel contempo, giocare con la versione completa dell'episodio precedente. Giochi per Il Mio Computer di aprile offre ai suoi lettori questa invidiabile opportunità. Su queste pagine, possiamo leggere in anteprima le prime impressioni sul futuro di *Unreal 2* e, grazie al CD del gioco completo, sfidare le insidie del primo *Unreal* direttamente sui nostri computer. Non perdiamo tempo e prepariamoci a entrare nell'atmosfera "irreale" di questi capolavori.

POLIGONI AL NOSTRO SERVIZIO

Al momento, dunque, gli elementi per essere ottimisti e credere che queste aspettative vengano soddisfatte nel prossimo futuro non mancano, soprattutto alla luce di quello che il nostro inviato ha avuto modo di constatare negli studi di Legend Entertainment, nel Northern Virginia, a una cinquantina di chilometri da Washington.

Quando ci sono di mezzo gli sviluppatori di Epic, infatti, ci si può aspettare di tutto in termini di impatto grafico e dinanzi a un impiego così imponente dei cosiddetti effetti particellari è difficile rimanere indifferenti. Questa tecnica, fondata sull'impiego di migliaia di poligoni piccolissimi, consente di replicare e animare nel migliore dei modi gli elementi scenografici "impalpabili" come, per esempio, il fuoco, la nebbia, il fumo, l'acqua e perfino la folta chioma di una ragazza.

In *Unreal 2*, inoltre, potremo vedere uno specchio d'acqua agitarsi verosimilmente quando uno dei personaggi metterà a mollo i propri piedi e, se vogliamo proprio rimanere a bocca aperta, sarà sufficiente sparare un razzo contro una colonna di fumo e la nebbiolina non esiterà ad aprirsi, assecondando lo spostamento d'aria generato dal missile. Un complesso algoritmo permetterà non solo di calcolare la visualizzazione statica delle particelle, ma anche gli spostamenti e le reazioni a catena che scaturiranno ogniqualvolta un corpo estraneo entrerà in collisione con loro. Certo, nemmeno questa volta vedremo le superfici curve di *Quake III*, ma con la mole di poligoni controllabile dalle moderne schede video sarà comunque possibile smussare ogni spigolo senza ricorrere a complessi algoritmi matematici.

D'altra parte, il fatto che *Unreal 2* sia un gioco assetato di potenza di calcolo traspare dalle immagini in queste pagine, così come dalle parole di Mike Verdu, uno dei due dirigenti di Legends (l'altro è Bob Bates): "Il giocatore tipo cui ci rivolgiamo" ha rivelato Mike, "è indubbiamente un appassionato di videogiochi, che ha già investito parte dei propri risparmi in una potente scheda grafica". "Non riteniamo dunque uno sproposito" ha proseguito Mike "chiedere all'utenza di munirsi di almeno una GeForce per godersi degnamente *Unreal 2*".

Il team di sviluppo ha comunque lavorato duramente per rendere il gioco compatibile con gli acceleratori grafici di vecchia generazione, anche se per giocare con un computer un po' datato sarà ovviamente necessario rinunciare a molte prelibatezze estetiche.

Diciamo che un processore da 700 MHz e una GeForce2 dovrebbero essere più che sufficienti per visualizzare su schermo la magnificenza grafica di *Unreal 2*. Se poi ci dovesse capitare tra le mani un Pentium IV da 2GHz equipaggiato con una GeForce3, quello che appare come un semplice sparatutto potrebbe facilmente trasformarsi in un'esperienza tridimensionale da non perdere.

NON SOLO GRAFICA

Unreal 2 non vuole assumere le sembianze di uno splendido salva schermo, quanto piuttosto coinvolgere il giocatore avvalendosi di un impatto grafico avveniristico e di una trama persistente e incalzante. Persistente perché lo sviluppo della storia sarà reso percepibile anche nel bel mezzo dell'azione di gioco, incalzante per i numerosi colpi di scena che la caratterizzeranno.

Mike Verdu ci ha rivelato che l'azione di gioco di *Unreal 2* sarà riconducibile, per certi versi, al filone avviatosi con *Half-Life*, pur rappresentando di fatto un significativo passo avanti rispetto a quanto visto sinora. Mike ha tenuto a precisare che la narrazione della trama non andrà mai a spezzare il ritmo dell'azione con animazioni o simili amenità, ma si fonderà con il gioco vero e proprio.

Nel mondo dinamico di *Unreal 2*, l'interazione con i personaggi secondari sarà sempre possibile, anche se non vincolante. Insomma, starà a noi decidere se aggiornare la nostra conoscenza dei fatti scambiando due chiacchiere col primo passante che incontreremo o proseguire stoicamente la nostra impresa, immersi nella più profonda indifferenza.

VERSO L'INFINITO E OLTRE...

Unreal 2 proietterà il giocatore ai confini dell'universo conosciuto mettendolo nei panni di un ufficiale di frontiera, quasi una specie di "sceriffo del ventiquattresimo

secolo", preposto a garantire l'armoniosa convivenza tra i coloni di un remoto angolo dello spazio siderale.

Come solitamente avviene nelle zone più buie della galassia, saranno gli alieni la principale fonte dei nostri problemi. Il ritrovamento su sette pianeti di altrettanti amuleti magici, infatti, ha scatenato un conflitto ad ampio respiro, capace di coinvolgere eserciti di mercenari, numerose razze extraterrestri e le forze armate della Terran Colonial Authority.

Il nostro compito sarà, dunque, quello di mettere al riparo i vari insediamenti umani, tentare di non far cadere nelle mani sbagliate i sette misteriosi amuleti e, soprattutto, scoprire i segreti celati in questi oggetti dall'origine sconosciuta. Al nostro fianco, saranno schierati altri soldati e i membri dell'equipaggio della navicella spaziale d'appoggio: la Atlantis.

I compagni di ventura gestiti dal computer si riveleranno sufficientemente autonomi da essere coordinati dal giocatore con pochi semplici comandi. *Unreal 2* riesce così a offrire anche alcuni ritagli di gioco di squadra, senza ovviamente fare di quest'aspetto un elemento dominante. Nella nave d'appoggio Atlantis, invece, saremo in grado di interfacciarci con i membri dell'equipaggio. In particolare, raccoglieremo importanti informazioni chiacchierando con Ne'Ban, il pilota navigatore dell'astronave, l'ufficiale Aida Shen, sempre informata sull'evoluzione del conflitto in atto, e Isaak, un ingegnere di bordo specializzato in armamenti. Quest'ultimo si rivelerà particolarmente utile per imparare a sfruttare, nel migliore dei modi, i quindici strumenti offensivi messi a disposizione del giocatore.

Unreal 2 vanta un arsenale di tutto rispetto, da cui sarà possibile attingere sia armi di stampo tradizionale (già viste in altri sparatutto), sia marchingegni d'origine aliena dall'elevata potenza di fuoco. I giocatori più tradizionalisti si troveranno così a imbracciare fucili, lanciafiamme, mitragliatori, bazooka e lanciagranate (capaci anche di sparare bombe tossiche, a frammentazione e incendiarie). Gli appassionati di fantascienza, invece, potranno sbizzarrirsi nell'arsenale di stampo alieno, fornito di una serie di strumenti di distruzione a energia (armi laser, al plasma e simili), di utili sanguisughe biomeccaniche, che ci permetteranno di attingere energia vitale dai nemici, e di un "lanciadroni", per seminare il campo di battaglia con tanti piccoli robot assassini. La differenza tra le varie armi non risiederà nella potenza di

Strani geroglifici alieni conferiscono al mirino del fucile un aspetto originale e fantascientifico.

SVILUPPATORI AVVENTUROSI

Parallelamente al lavoro svolto da Epic sul sistema grafico, il progetto di *Unreal 2* è cresciuto negli uffici di Legend Entertainment, un team di sviluppo oggi appartenente alla grande famiglia Infogrames. Situata negli Stati Uniti nei pressi di Washington, Legend è entrata nel settore degli sparatutto in soggettiva solo negli ultimi anni mentre, fin dai suoi albori, si è occupata principalmente di avventure. I videogiocatori di vecchia data ricorderanno i ben 19 titoli usciti dai loro studi, giochi come *Timequest*, *Spellcasting* e *The Wheel of Time*. Nel '99, hanno confezionato un aggiornamento per il primo *Unreal* intitolato *Unreal Mission Pack: Return to Na Pali*.

"UN COMPUTER POTENTE TRASFORMERÀ QUESTO SPARATUTTO IN UN'ESPERIENZA DA NON PERDERE"

COSE DELL'ALTRO MONDO

Il fatto che *Unreal 2* ci conduca nello spazio non significa che le ambientazioni in cui verremo proiettati siano destinate ad apparire desolate quanto la superficie lunare. Sviluppando l'azione di gioco su diversi pianeti, gli sviluppatori hanno potuto dar vita a mondi diversi, non solo per l'aspetto estetico, ma anche per le leggi fisiche che ne regolano ogni dinamica. Grazie all'impiego degli effetti particellari, le precipitazioni meteorologiche come neve e pioggia assumeranno un aspetto estremamente realistico.

L'animazione facciale dei personaggi rende piacevole le conversazioni e non induce il giocatore a rimanere sulle sue.

fuoco, quanto piuttosto nel loro modo d'impiego e, durante gli scontri a fuoco, avremo modo di attuare una vasta gamma di strategie offensive e difensive.

È forse per questo motivo che gli sviluppatori di Legend non hanno voluto rinunciare alla modalità multigiocatore. Bob Bates ha rivelato al nostro inviato che sono stati in molti a chiedere di supportare il multiplayer, ma ha subito aggiunto che *Unreal 2* rimarrà principalmente un gioco da affrontare in solitario. Come a dire, tra le righe, che il titolo ha in comune con il quasi omonimo *Unreal Tournament 2* (sviluppato dalla canadese Digital Extremes) "solo" il portentoso sistema grafico targato Epic.

In *U2* la modalità multigiocatore contemplerà il classico "tutti contro tutti" (o deathmatch), "ruba bandiera" (detto anche CTF o Capture The Flag) e una nuova trovata capace, a detta degli sviluppatori, di combinare strategia e gioco di squadra. Chi non volesse condividere con gli amici le proprie partite avrà a disposizione, invece, ben 13 missioni ripartite su 35 livelli. Spazi sconfinati si alterneranno con zone chiuse, garantendo in entrambe le situazioni un'elevata spettacolarità.

L'ambientazione di *Unreal 2* riprende concettualmente quella del suo predecessore, anche se è evidente l'evoluzione compiuta. L'impressione che se ne ricava è che, finalmente, la concezione di mondo virtuale sia stata sfruttata per creare scenografie maestose e imponenti, degne di un vero e proprio colossal cinematografico.

L'uscita di *Unreal 2*, inizialmente prevista per l'estate, purtroppo è stata rimandata al prossimo Natale. Nel frattempo, alleniamoci con il suo predecessore, che troviamo in regalo questo mese, in versione completa, su Giochi per Il Mio Computer.

GIOCHI COMPUTER

"HA IN COMUNE CON *UNREAL TOURNAMENT 2* SOLO IL PORTENTOSO SISTEMA GRAFICO"

Le sconfinate ambientazioni all'aperto ben si prestano all'impiego di armi ad ampio raggio come, ad esempio, il lanciamissili.

AUT. MIN. SCADE IL 15/06/02

START

READY

www.jointhegame.it

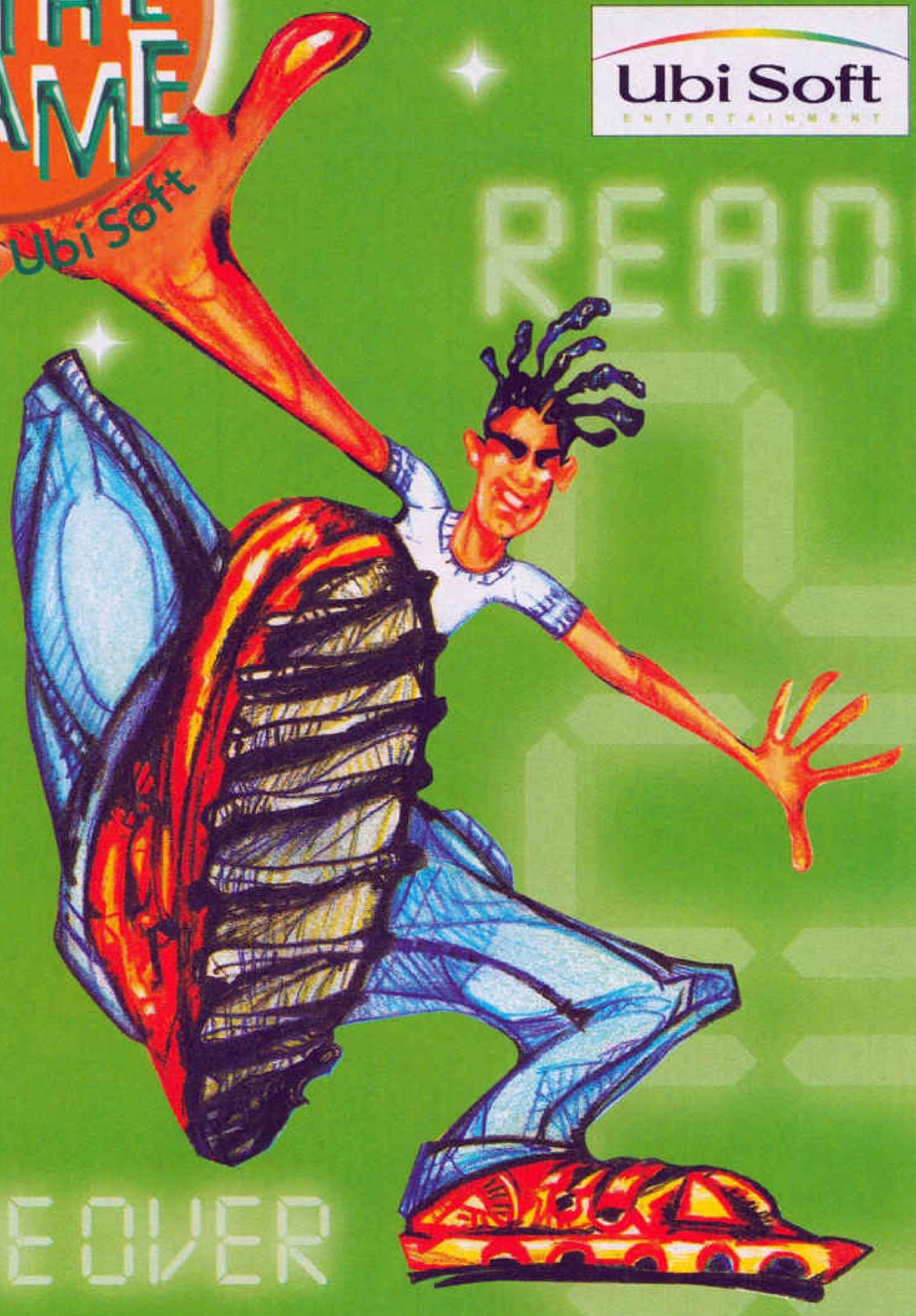
campionato di videogame

JOIN THE GAME

spizzico - Ubi Soft

spizzico

Ubi Soft
ENTERTAINMENT



GAME OVER

Partecipa alla terza edizione del Campionato di Videogame e potrai cimentarti con gli ultimi giochi del momento! "Join The Game 2002" ti aspetta. L'iscrizione è gratuita, basta presentare un documento d'identità. Cosa aspetti? Join Us e ... buon divertimento!

JOIN US!

CI TROVERAI A...

12/13 aprile	Spizzico Via del Corso Roma	ROMA
19/22 aprile	Futurshow	BOLOGNA
26/27 aprile	C. C. "Fiordaliso" Rozzano	MILANO
3/4 maggio	C. C. "Il Castello" Ferrara	FERRARA
10/11 maggio	C. C. "I Gigli" Campi Bisenzio	FIRENZE
17/18 maggio	C. C. "L'Aquilone"Genova Bolz.	GENOVA
24/25 maggio	C. C. "Shopville Gran Reno" Casalecchio	BOLOGNA
31 mag/1 giu	Spizzico Piazza Duomo Milano	MILANO
7/8 giugno	Spizzico presso Area Carrefour	VERCELLI
14/15 giugno	C. C. "Le Fornaci" Beinasco	TORINO

FINALE 22 / 23 Giugno 2002
presso La Ghirada – città dello sport
Treviso

sono con noi

Nastro Azzurro

SANPAOLO IMI

HARIBO

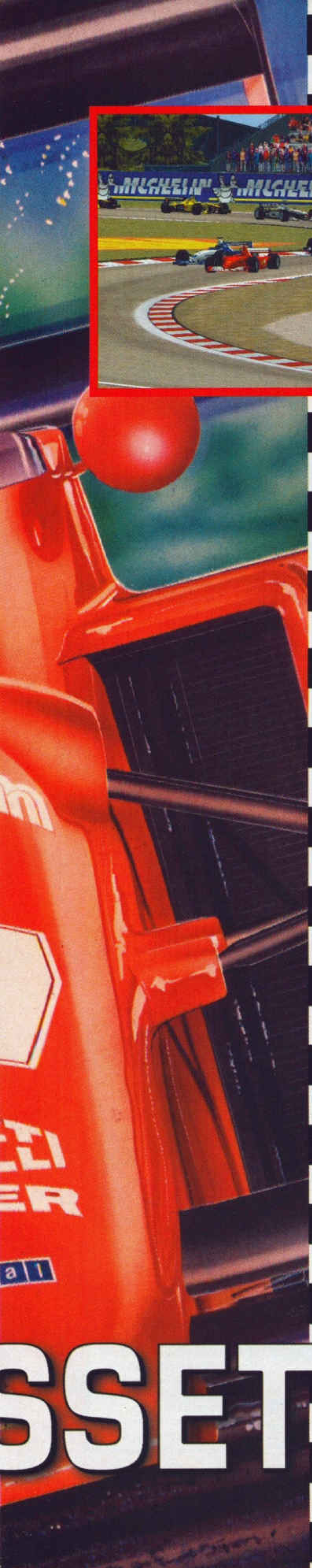
media partner

max

RCS Pubblicità

PSM

PRIMAVERA IN AS



Finalmente ci siamo! La stagione iridata di Formula 1 ha preso il via a Melbourne, con la vittoria di Schumacher e con succose novità in materia di regolamento, di avvicendamenti tra i piloti, di squadre al debutto o tristi uscite di scena; è iniziato, insomma, il periodo migliore per gli appassionati delle quattro ruote.

Se la voglia di emulare le gesta del pilota Ferrari e dei suoi colleghi si fa sentire più intensamente, per chi si occupa di videogiochi è doveroso fare il punto sulla situazione della F1 virtuale, esaminando quello che è attualmente disponibile al pubblico amante della simulazione estrema, partendo dalla fondamentale definizione di "simulatore".

Premettiamo che stare davanti a un computer con un volante a ritorno di forza (Force Feedback) tra le mani non è come avere una monoposto cucita addosso, che ti scarrozza a trecento chilometri all'ora. Parlare di simulazione automobilistica significa, quindi, tenere conto di alcuni parametri che lo distinguono da un gioco di puro svago.

LA GESTIONE FISICA

Questo aspetto, strettamente connesso al realismo, è fondamentale e distintivo del livello della simulazione: il peso della vettura, l'aderenza dei pneumatici, i carichi inerziali e l'aerodinamica influenzano pesantemente le vetture reali. È dunque ovvio che, quanto più questi elementi sono percepibili nel comportamento delle vetture virtuali, tanto più la simulazione può dirsi completa e vicina alla realtà.

LE PISTE

Gli appassionati conoscono così bene le piste che barare diventa complicato. Il vero pilota virtuale pretende che l'arco descritto da una curva sia identico a quello presente sul circuito, così come i dislivelli e le minime cunette presenti nella pista originale. Non si tratta di un lavoro facile, ma l'avvento dei sistemi di misurazione satellitare (GPS) ha stabilito una nuova piattaforma per gli sviluppatori, che ora hanno strumenti molto precisi per farci sentire "dentro il circuito". L'emozione di trovarsi davvero su piste reali è sicuramente uno dei punti fondamentali di una simulazione di guida, dal momento che dovremo incappare negli stessi problemi che affliggono i piloti di Formula 1.

L'ATMOSFERA

"Esserci" vuol dire prendere parte a uno sport che ha le sue rigide regole, che nella simulazione vengono applicate come nella realtà. Parametri come lo Stop & Go, il giro di formazione, il muletto, la regola del 107%, il rifornimento, le bandiere gialle, le comunicazione box-pilota, i guasti, il fuoco e i duelli sono dunque elementi costitutivi della F1. Avere la possibilità di assaporare tutte queste finezze schiude le porte del Nirvana ai piloti virtuali, che altrimenti, dopo l'esaltazione iniziale, sentirebbero la mancanza di tutti gli elementi che caratterizzano una stagione di corse.

LA POLE POSITION DEI VIDEOGIOCHI

Analizziamo, ora, alcuni fra i migliori simulatori disponibili per computer, assegnando dei voti specifici a ogni aspetto che li caratterizza. Ovviamente, questi valori sono stati attribuiti rifacendosi a un "metro" contemporaneo: per fare un esempio, nel 2000 la grafica di *Grand Prix 3* poteva essere spettacolare, ma ora perde terreno se rapportata ai titoli più recenti. Abbiamo pensato di aggiungere, inoltre, qualche parametro in più. Oltre alle voci dedicate a grafica e sonoro, è stato inserito un campo **Piste** che ci indica la fedeltà con cui sono stati riprodotti i tracciati (più sono simili a quelli veri, più questo parametro è alto). La voce **Force Feedback**, invece, ci consente di capire come sia stata sfruttata questa tecnologia: percepiremo le variazioni di assetto? Possiamo modificare nel dettaglio i parametri del volante relativi ad angolo di sterzata, zona morta e sensibilità? Il **Realismo** indica essenzialmente la qualità del sistema che simula la fisica del veicolo. Abbiamo, infine, il **Supporto Utenti**: un simulatore deve essere costantemente aggiornato alle nuove tecnologie e riportare le variazioni relative a circuiti, scocche e scuderie. I titoli più seguiti sotto questo profilo, sia da parte degli sviluppatori, sia dagli appassionati, hanno ottenuto un punteggio migliore.

SSETTO DA GARA!

GRAND PRIX 3

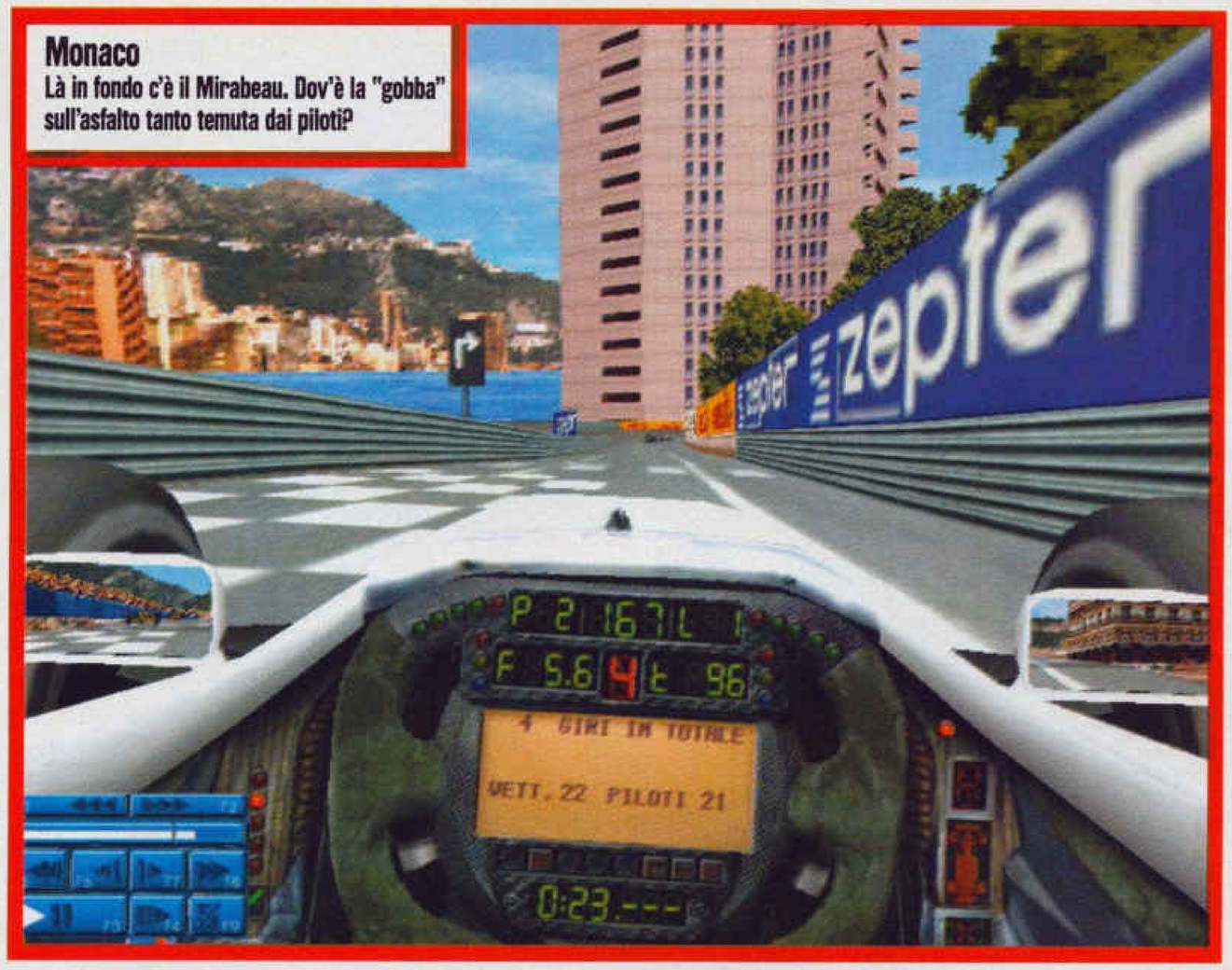
TECNICA	
Grafica:	6
Sonoro:	6
Piste:	6
SUPPORTO PERIFERICHE	
Volanti FF:	7
Realismo:	6
Supporto Utenti:	7

L'ultimo prodotto del talento di Geoff Crammond è arrivato nell'estate del duemila, atteso come se fosse la stella cometa e, oggettivamente, ha riscosso il meritato successo. Essendo a digiuno di simulazioni di F1 moderne da quattro anni (*GP Legends*, stagione 67, è del 98), al momento della sua uscita molti hanno gridato al miracolo, soprattutto per l'aggiunta della pioggia che, col senno di poi, si rivela l'unico punto forte del gioco.

Il problema principale è che *Grand Prix 3* (*GP3* per gli amici) porta con sé troppi "bagagli" da *GP2*, come lo Stop & Go con la bandiera nera e il motore "tagliato" (invece di essere obbligati a fermarci ai box ci verrà limitata la velocità massima per 10 secondi... uno scandalo in una simulazione); a questo aggiungiamo l'assenza di segni di vita ai box e le scocche, i cambi e i suoni identici per ogni vettura.

La decisione degli sviluppatori di non adottare la regola del 107%, avvantaggiando quindi il giocatore dalle prestazioni migliori a prescindere dalla vettura scelta, aumenta forse la giocabilità, ma a scapito del realismo.

Nonostante questi problemi, però, sottolineiamo come i piloti gestiti dal computer ci ostacolino (o "chiudano la porta" come si dice in gergo) senza complimenti, e va notato il soddisfacente supporto Force Feedback. Il sistema grafico non sfrutta adeguatamente le attuali schede 3D, andando quindi a pesare sul processore centrale, soprattutto sotto i meravigliosi acquazzoni offerti dal gioco.



Monaco
Là in fondo c'è il Mirabeau. Dov'è la "gobba" sull'asfalto tanto temuta dai piloti?

La trasposizione delle leggi fisiche consente di fare la temuta Eau Rouge di SPA (la curva più famosa di tutto il mondiale, che mette in crisi l'assetto della monoposto a causa della terribile compressione nel punto in cui la pista inizia a salire: come dimostrano le prestazioni di Villeneuve e a Zonta, che nel 99 in quel punto hanno allegramente disintegrato le vetture) senza problemi, anche in piena accelerazione.

I testacoda, poi, sono ingestibili: se la macchina comincia a girarsi non esiste possibilità di recuperare l'assetto perso. Le partenze sono rigorosamente comandate dal semaforo (non si può barare) e non si ha la sensazione di correre a oltre 300 Km/h. Sembra un elenco da stroncatura, ma di acqua (e di giochi) sotto i ponti ne è passata tanta in quattro anni, durante i quali i concorrenti di Crammond hanno messo a segno colpi pesanti sul piano della fedeltà simulativa. Nonostante tutto, l'atmosfera molto coinvolgente regala momenti di divertimento, soprattutto con l'ausilio della telemetria, che permette ai maniaci delle regolazioni di divertirsi parecchio con grafici e statistiche varie.

Qualche delusione, invece, per chi ama riguardare le proprie performance: non abbiamo la possibilità di salvare e ammirare un intero gran premio, ma solo un veloce replay, limitato a dieci secondi.

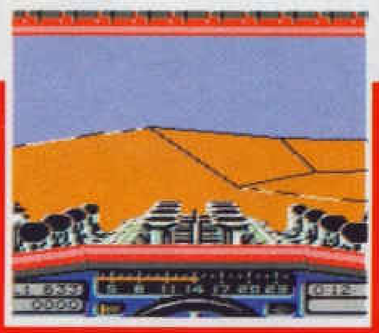
Da Crammond, dopo quattro anni, ci si attendeva molto di più. Con *GP3 Season 2000* sono state "aggiustate" molte cose, ma l'impianto mantiene dei difetti fondamentali.

Il vero punto di forza del gioco è la pioggia!

La versione *Season 2001* di *GP3* è migliorata, ma ancora non all'altezza della concorrenza.

***REVS* – 1986**
Il primo vero capolavoro di Geoff Crammond. Sviluppato in origine per BBC e poi convertito per Commodore 64, era un'accurata (per il periodo) simulazione di F3. Difficilissimo per i tempi, ma avvincente.

***REVS+* – 1987**
Versione aggiornata, e leggermente più complessa, del precedente titolo, sempre sviluppata da Crammond. La guida risultava ancora più frustrante, ma per gli appassionati non fu un problema.



***STUNT CAR RACER* - 1989**
Estremamente realistico nella sua assurdità. Pilotavamo una specie di dragster lungo una serie di circuiti molto simili a montagne russe. La gestione della fisica risultava impressionante, merito di Crammond.

F1 2001

Monaco
Dal Casino al Mirabeau, versione EA Sports. Qui la gobba è visibile e rappresenta un'insidia da non sottovalutare.

SPA
Di traverso in curva... una situazione frequente, in questa simulazione.

NATA in sordina, questa simulazione è letteralmente esplosa con la "Update #1" (contenuta nel CD dei demo di questo mese), la prima patch ufficiale che completa una simulazione uscita dalla fabbrica priva di supporto per volanti Force Feedback e dotata di un sistema grafico che faceva i capricci con parecchie schede video.

Finalmente, gli orfani delle simulazioni di F1 hanno trovato (per ora) la loro casa! Numerosi sono i pregi che caratterizzano questo titolo: l'attualità di piloti e vetture (aggiornati alla stagione 2001, come recita il titolo), la cura riposta nella grafica e nella gestione della trasposizione delle leggi fisiche, le regole e l'atmosfera... tutti elementi all'altezza di una simulazione da terzo millennio.

Il rigore simulativo sembra essere l'aspetto che più differenzia *F1 2001* dalla concorrenza; sviluppato con la collaborazione di veri Team F1 come la BAR, il sistema che gestisce il comportamento delle vetture mostra i pregi e i difetti delle moderne vetture di Formula 1: incollate a terra sul tracciato veloce, grazie all'aerodinamica e alle tremende forze generate, ma scivolosissime nelle curve lente, data la scarsa impronta a terra di gomme scanalate. Risultato? Auto tremendamente impegnative da gestire in curva, sia in entrata sia in uscita, con una spiccata tendenza a "scodare" e a scomporsi, tanto che trovare l'assetto giusto e limare qualche centesimo al proprio record diventa davvero difficile.

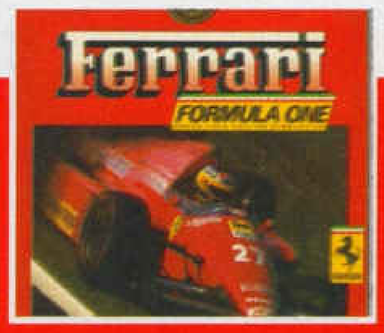
Dire che tra gli hotlappers (coloro che fanno i migliori tempi sul giro) online c'è qualcuno come Greger Huttu (già campione del mondo di *GP Legends*) basterebbe per avere la garanzia che ci si trova davanti a un titolo che vale i soldi spesi. Si fanno apprezzare un paio di particolari, finora inediti, che rivelano l'attenzione alle piccole ma significative "chicche" di una simulazione moderna. Per esempio, inserendo la prima marcia da fermi e senza premere il freno, la macchina ha un sussulto e, quando il semaforo diventa verde, non è raro trovare vetture ferme in griglia per qualche guasto. I circuiti sono ben fatti, regalano un'atmosfera convincente e, seppure non siano stati realizzati con l'ausilio del satellite, sono abbastanza fedeli, nonostante qualche avvallamento di troppo.

Tra i difetti più evidenti spicca la mancanza di telemetria e una più efficace gestione dei migliori tempi sul giro, ma i piloti virtuali hanno finalmente di che gioire, almeno nell'attesa dei nuovi prodotti.

TECNICA	
Grafica:	8
Sonoro:	8
Piste:	9
SUPPORTO PERIFERICHE	
Volanti FF:	9
Realismo:	8
Supporto Utenti:	8

La pioggia, qui, non ha molto fascino...

INDY 500 – 1989
La prima simulazione degna di questo nome. Certo, si poteva correre solo su ovali, ma era finalmente consentito divertirsi a modificare l'assetto della vettura e percepirne i cambiamenti in maniera realistica.



FERRARI FORMULA 1 1990
Non era certo paragonabile a *Indy 500*, ma considerando che era stato sviluppato su Commodore 64 non ci si poteva lamentare. Una delle migliori simulazioni di F1 per questo computer.

FORMULA 1 GRAN PRIX – 1992
Geoff Crammond torna al lavoro, e stupisce il mondo intero con una simulazione di F1 che ha dell'incredibile: circuiti estremamente dettagliati e una gestione fisica di grande impatto.

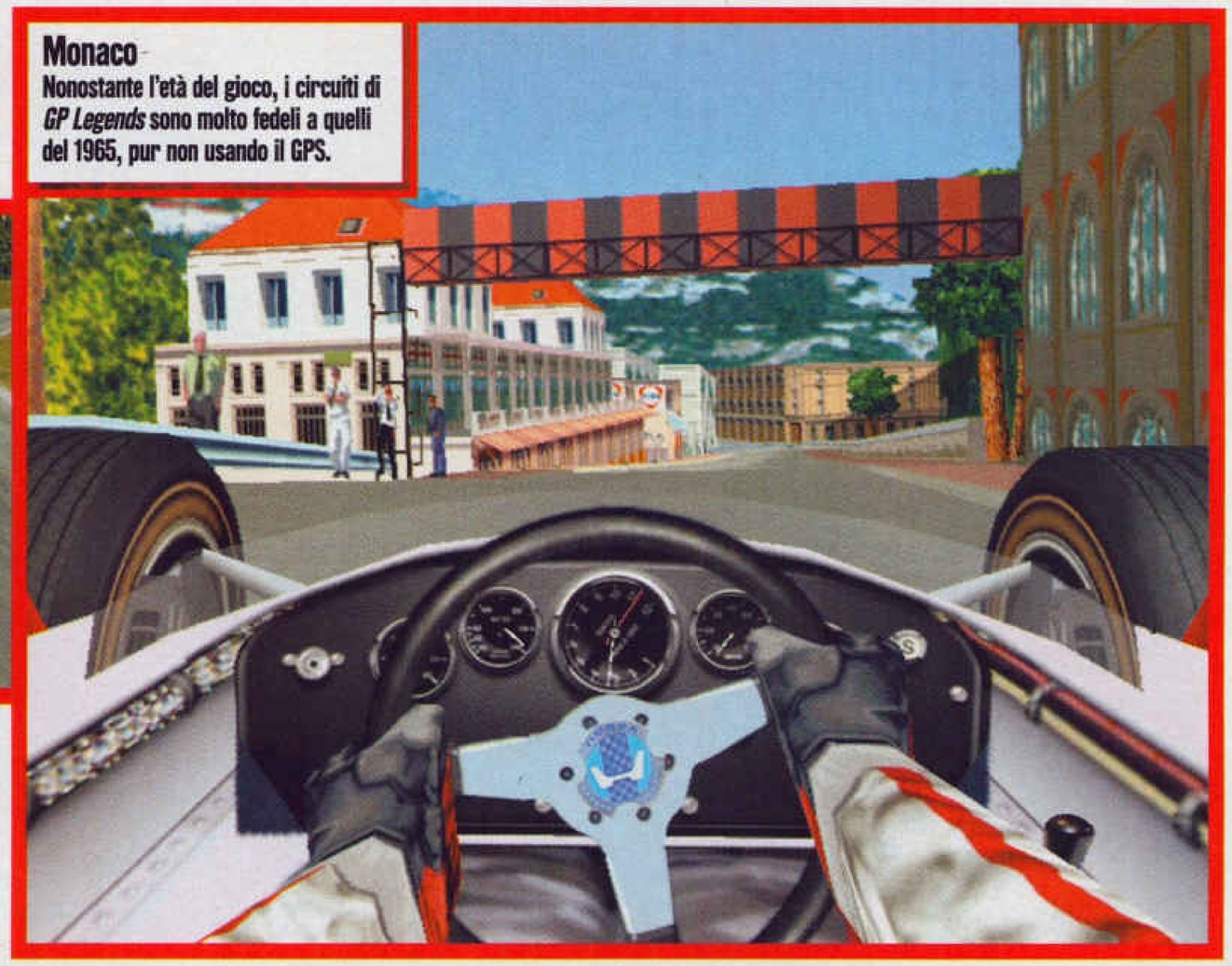
GP LEGENDS

TECNICA	
Grafica:	7
Sonoro:	5
Piste:	8
SUPPORTO PERIFERICHE	
Volanti FF:	9
Realismo:	9
Supporto Utenti:	9

BASATO sulla stagione di Formula 1 del 1967, *GP Legends* rimane, a detta di molti, la miglior simulazione esistente. Pur non potendo contare su circuiti derivati da rivelazioni con il GPS, su un sistema grafico all'avanguardia o su tracciati "moderni", la gestione della fisica è sicuramente la più impressionante fra quelle viste fino a ora.

Iniziare a guidare è davvero difficile, anche perché nel '67 gli studi sull'aerodinamica non avevano nulla a che vedere rispetto a quelli attuali (anzi, erano praticamente assenti), quindi le vetture si comportano in maniera inusuale, anche se perfettamente coerente con lo stile del periodo.

Le curve vanno prese in leggero controsterzo, sempre in trazione se si vuole evitare di "tirare dritti", e dosare il freno e l'acceleratore in maniera adeguata è più rilevante rispetto alle simulazioni moderne.



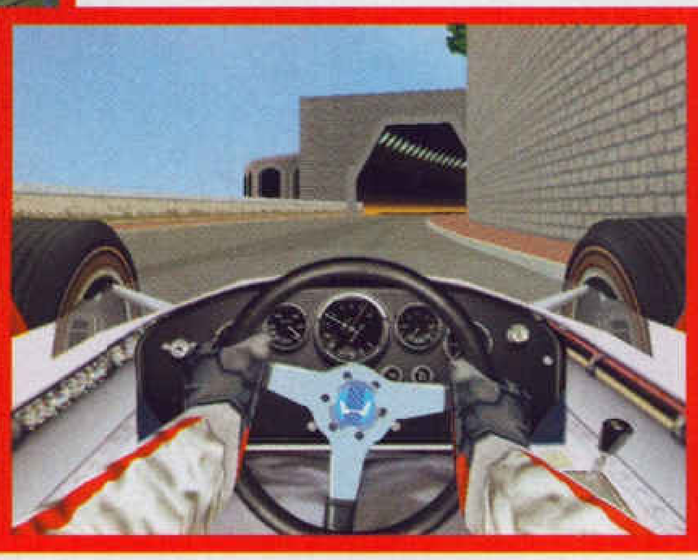
Monaco
Nonostante l'età del gioco, i circuiti di *GP Legends* sono molto fedeli a quelli del 1965, pur non usando il GPS.

I circuiti risalgono, ovviamente, al periodo storico in questione e bisogna ammettere che il loro fascino è enorme: piste a volte lunghissime, in mezzo alle campagne, piene di curve a gomito, saliscendi e rettilinei mozzafiato. Il circuito di Nurburgring, per fare un esempio, è capace di mettere a dura prova anche il più esperto pilota virtuale. Il sistema grafico inizia a sentire il peso degli anni, ma lo sviluppatore Papyrus ha fatto di tutto per mantenere attuale questa simulazione. Nonostante al momento della sua uscita, *GP Legends* accettasse solamente il Rendition Veritè e le schede Voodoo, in seguito sono state distribuite patch per attivare il supporto Direct3D e OpenGL.

I circuiti e le scocche delle auto hanno subito aggiornamenti grazie al lavoro di molti appassionati e, col tempo, si è aggiunto anche il fondamentale supporto ai volanti Force Feedback, grazie ai quali si percepisce ogni minima variazione di assetto della vettura. Insomma, nonostante l'età *GP Legends* è di qualche misura superiore ai suoi più agguerriti concorrenti, grazie soprattutto al supporto dell'enorme comunità di appassionati, avvallata dalla stessa Papyrus (tra i pochi sviluppatori che continuano a supportare i loro vecchi titoli: i giochi più recenti, per problemi relativi alle licenze, non ottengono molto supporto e in certi casi, come *F1 Racing Championship*, vengono addirittura bloccate le attività di aggiornamento intraprese dagli appassionati).

Se rimane il titolo più giocato da professionisti del volante (intendiamo piloti "veri", che corrono sui circuiti reali di F1, F3000 e Kart) ci sarà un motivo.

L'assenza di aereodinamica permetteva alle macchine del periodo di fare spettacolari salti.



Uno sbaglio nel gestire l'acceleratore può costare molto caro in *GP Legends*.

***INDYCAR RACING* – 1993**
La risposta di Papyrus al capolavoro di Crammond: *Indycar Racing* era più un gioco da ingegneri che da piloti alle prime armi, visto il numero e la complessità delle modifiche all'assetto. Per molti ma non per tutti.

***INDYCAR RACING 2* – 1994**
Evoluzione di *Indycar Racing*, ancora più complesso ma, proprio per questo, più divertente, almeno per i fanatici della simulazione estrema, che potevano passare ore smanettando coi parametri.

***NASCAR RACING* – 1994**
I primi anni '90 sono monopolio di Papyrus, concentratasi sugli sport automobilistici americani. *NASCAR* è una svolta, dal momento che, al posto delle leggere monoposto, ci trovavamo ai comandi di pesanti bolidi.

F1 RACING CHAMPIONSHIP

Monaco
La "gobba" rappresentata in *F1RC* è di gran lunga la migliore disponibile al giorno d'oggi: tutto merito dell'utilizzo del GPS.

UN anno fa si è guadagnato la copertina di GMC, oltre a un 9 tondo, tondo! In quel periodo, l'attenzione era tutta concentrata su *GP3*, ma questo gioco lo ha spodestato immediatamente dal trono. Questo è avvenuto grazie alla cura riposta sia nella realizzazione della grafica, sia nel modello di guida, che si è dimostrato estremamente realistico.

Per la prima volta, le bandiere servono davvero a qualcosa e vedere un commissario sventolare un vessillo nero ci obbliga allo Stop & Go; possiamo persino cercare, a nostro rischio, di fare una falsa partenza, per guadagnare qualche decimo sugli avversari. Quello che più stupisce in *F1 Racing Championship* (*F1RC* d'ora in poi) è la qualità dei circuiti. Attualmente il titolo di Ubi Soft è l'unico a basarsi su tracciati derivati da rivelazioni fatte col GPS. E si vede. Correndo sul circuito di Monaco, finalmente possiamo renderci conto della pericolosità della cunetta in prossimità della Lowse, che i piloti "veri" evitano accuratamente, visto che fa perdere l'assetto proprio vicino a un pericoloso tornante a destra. La Eau Rouge di SPA non si può più prendere in piena accelerazione, pena un devastante fuori pista e saltare le chicane procura più danni che vantaggi.

A questo aggiungiamo che, per la prima volta, è stato implementato il cosiddetto "effetto scia", che rende la macchina meno stabile quando si trova in coda a un'altra vettura. Sembra tutto a livelli eccellenti, ma qualche piccolo difetto non manca, principalmente in merito all'Intelligenza Artificiale. Capita spesso che un intoppo in pista crei una lunga fila di macchine pilotate dal computer, senza che alcuna di esse cerchi di superare lateralmente, anche quando lo spazio non manca. Gli avversari, inoltre, non si curano del nostro arrivo, e spesso proseguono nella loro traiettoria anche se siamo in fase di sorpasso.

Ubi Soft, ai tempi dell'uscita del gioco, aveva promesso una patch, che a oggi non è ancora stata distribuita. Fatto ancora più grave, a nostro parere, è stato l'accanimento contro gli appassionati che hanno deciso di porre rimedio con aggiornamenti artigianali, migliorando l'I.A. e modificando slogan, livree delle vetture e materiale di contorno.

Possiamo capire i problemi relativi agli aggiornamenti di statistiche e vetture (le licenze costano, e care), ma le modifiche relative all'I.A. non toccano alcun copyright, ed è un diritto di ogni giocatore quello di modificare, nei limiti della legalità, il suo titolo preferito.

Si tratta, comunque, di difetti marginali, che non impediscono al gioco di trovare posto sul podio, pur se, di recente, *F1 2001* è riuscito a scalzarlo dalla vetta. Rimaniamo in attesa del seguito, che potrebbe ribaltare ulteriormente la situazione finale in campo simulativo.

TECNICA	
Grafica:	8
Sonoro:	8
Piste:	9
SUPPORTO PERIFERICHE	
Volanti FF:	8
Realismo:	9
Supporto Utenti:	6

Alcune inquadrature sono quasi fotorealistiche.

Abbiamo tentato una staccata al limite per superare il nostro avversario, ma siamo arrivati lunghi, finendo sulla sabbia.

***GRAN PRIX 2* – 1996**
Dopo quattro anni, Crammond tornava alla ribalta, con quella che per lungo tempo è stata considerata la miglior simulazione automobilistica disponibile su qualsiasi formato.

***NASCAR RACING* – 1996**
Non molto differente dal precedente capitolo, ma meno avido di risorse e più convincente sotto il profilo della gestione della fisica. Gli amanti degli ovali trovarono finalmente pane per i loro insaziabili denti.

***GP LEGENDS* – 1998**
Il vero e proprio miracolo videoludico: una simulazione accuratissima, e tuttora imbattuta, dedicata alle gare di Formula 1 del periodo 1967. Ancora oggi è il titolo più apprezzato dai puristi.

STRUMENTI DA PROFESSIONISTA

Un vero appassionato di corse simulate non si accontenta di giocare con la tastiera o con un volante a buon mercato. Se si vuole ottenere una pole position partecipando a un campionato su Internet è fondamentale dotarsi di uno strumento di controllo adeguato – poco conta il prezzo quando si è alla ricerca della qualità. Oltre al volante, ovviamente la prima periferica di cui dotarsi, è poi possibile acquistare alcuni accessori che, sebbene non fondamentali, migliorano l'esperienza di gioco, rendendo il nostro gran premio virtuale più vero ed emozionante.

LOGITECH MOMO

Un volante di gran pregio; il colore rosso Ferrari della base e della pedaliera non lascia dubbi: questo strumento è fatto per le simulazioni di Formula 1, come testimoniano anche il volante a tre razze in alluminio (ricoperto di pelle) e il marchio "Momo" in bella vista. È una volta collegato al computer che si scopre la differenza con le periferiche analogiche. La precisione in curva è superiore a qualsiasi altro prodotto, e l'effetto Force Feedback è potente e deciso, senza mai eccedere. Il cambio a bilanciere, anch'esso in alluminio, è comodo e praticamente indistruttibile. La pedaliera non è da meno, grazie al peso che contribuisce a renderla stabile, e alla precisione e comodità dei pedali, che eviteranno l'indolenzimento alle caviglie anche dopo sessioni di guida prolungate. Il Logitech Momo è "IL" volante per i piloti che non accettano compromessi, e viene venduto a un prezzo tutto sommato accettabile, visto quello che offre.

ACT LABS CLUTCH PEDAL PERFORMANCE SYSTEM

Degno complemento del GPL USB Shifter, il Clutch Pedal Performance System aggiunge anche una frizione analogica al nostro sistema di guida. Certo, si tratta di un particolare quasi maniacale, dato che la sua necessità si avverte solamente durante le partenze, ma se consideriamo che questa fase della gara è una delle più delicate e importanti, si capisce come un pilota virtuale possa trarre vantaggio dal terzo pedale, soprattutto durante gli agguerritissimi tornei online, dove una sgommata di troppo al semaforo verde può fare la differenza. Il supporto ai giochi è piuttosto buono, e include titoli del calibro di *NASCAR Racing 4*, *GP Legends*, *Viper Racing*.

ACT LABS GPL USB SHIFTER

Un accessorio non certo fondamentale, ma che può aggiungere un tocco di realismo in alcuni giochi. Come indica il nome, si tratta di un cambio non sequenziale, quindi del tutto identico alle classiche marce che troviamo sulle automobili di tutti i giorni, funzionante con qualsiasi volante sul mercato. Considerando che tutte le nuove macchine da F1 utilizzano il cambio a bilanciere, questa periferica è dedicata ad altri tipi di simulazione, come Rally, NASCAR o Gran Turismo, oltre all'intramontabile *GP Legends*.

MICROSOFT SIDEWINDER FORCE FEEDBACK WHEEL

Un ottimo prodotto che, pur non essendo all'altezza del Momo, può garantire molte soddisfazioni.
Il materiale usato è la "semplice" plastica, che seppure adatta allo scopo, non trasmette le stesse sensazioni tattili di una guaina di pelle appoggiata sul freddo metallo. Il cambio a bilanciere può risultare scomodo da raggiungere se si hanno le mani piccole e non sembra eccessivamente solido (anche qui la plastica domina). Rimane comunque un volante molto preciso e dotato di ottimi effetti Force Feedback, unito a una pedaliera che si è rivelata molto stabile e sensibile al tocco. Se non vogliamo spendere una cifra esagerata è sicuramente la scelta da tenere in considerazione, anche se con questa periferica è difficile raggiungere risultati paragonabili a quelli ottenuti con il top della categoria.

E' TORNATO PAPY

Anche Papyrus, nonostante i recenti prestigiosi allori conquistati con *Nascar Racing 4* non sta con le mani in mano. Per l'anno in corso, infatti, è previsto il seguito del pluridecorato titolo che ha portato a conoscenza degli appassionati la qualità di un team che sa sfornare capolavori a ogni passo. Il nuovo capitolo, nominato *Nascar Racing 2002 Season*, è un gradino evolutivo del suo predecessore.
La novità più importante è l'inserimento della scuola guida: un aiuto fondamentale per principianti e non, per imparare la gestione della vettura e la sua messa a punto. La grafica e l'Intelligenza Artificiale sono tra i punti revisionati e migliorati, insieme agli aggiornamenti delle livree e dei piloti e alla gestione del multiplayer.

GUIDA AI TERMINI TECNICI

Aderenza: Si ottiene con la mescola dei pneumatici e con la **Deportanza.**

Aerodinamica: È fondamentale nella moderna F1. La capacità di convogliare e sfruttare la massa d'aria "tagliata" dalla monoposto in velocità migliora il rendimento complessivo.

Carichi inerziali: La vettura ha un peso distribuito sulle quattro ruote da ferma, ma che si "appoggia" indietro in accelerazione, in avanti in frenata e lateralmente nelle curve, modificandone l'equilibrio e la stabilità.

Deportanza: Un'ala si dice "portante" quando solleva da terra, in velocità, il veicolo cui appartiene. Si dice "deportante" quando, nelle stesse condizioni, schiaccia a terra l'auto, aumentandone l'aderenza.

G (forze G): 1 G è il valore di accelerazione della forza di gravità, corrisponde a 9,81 m/sec. Quantifica le pressioni cui sono sottoposti i piloti durante la guida. I valori più frequenti nelle corse vanno da 2,5 G a 3,5 G.

107%: Regola che esclude i piloti che non ottengono un tempo tale da rientrare nel "massimo" consentito, riferito alla pole position.

CONTROLLANDO LA SFERA DI CRISTALLO

L'immediato futuro ha in serbo molte aspettative per i videogiocatori, visto che nell'aria c'è l'atmosfera infuocata di un confronto ai massimi livelli tra tre colossi. Infogrames, infatti, sfornerà a maggio la nuova fatica di Crammond: *GP4*; contemporaneamente (proprio lo stesso giorno, il 17 maggio), avremo a disposizione anche *F1 2002* di Electronic Arts e, se tutto andrà bene, nei dischi fissi degli appassionati si sarà già infilato l'attesissimo seguito del capolavoro di Ubi Soft, *F1RC*, rinominato *Race Simuation 3*.

TOCA 2 TOURING CARS 1999
Una convincente simulazione di gare Gran Turismo. Non certo all'altezza della concorrenza, ma riproduceva piuttosto fedelmente questa affascinante disciplina.

VIPER RACING – 1999
Dedicato agli amanti della mitica Viper, come chiaramente indicato dal titolo. La modalità simulativa risultava piuttosto realistica, grazie al supporto per la frizione analogica, e la fisica si dimostrava convincente.

GP3 – 2000
Altri quattro anni di silenzio prima del ritorno di Crammond, che pur migliorando l'ottimo *GP2* non riesce a creare una simulazione rivoluzionaria. Alcuni difetti minano questo titolo, ma può piacere.

REALTÀ CONTRO SIMULAZIONE: DUE CHIACCHIERE CON UN PROFESSIONISTA

CHI, se non un pilota dal glorioso passato nelle corse "vere" e dal non meno fulgido presente in quelle virtuali, è in grado di affrontare con competenza quattro domande sui simulatori di guida e sulle corse online? Grazie a Matteo Calestani, campione in carica del campionato italiano di *Grand Prix Legends*, è possibile sapere qualcosa di più sul realismo effettivo di un simulatore da leggenda.
Matteo non è nuovo al mondo delle corse: è dal 1986 che corre sui circuiti internazionali, partendo dalla formula Kart per arrivare al Campionato Americano Formula Dodge.

La postazione "reale" di Calestani...

... e quella virtuale.

GMC – Puoi aiutarci a capire dove finisce il gioco e comincia la simulazione?

MC – Si può parlare di simulazione quando si riescono a riprodurre più parametri possibili che coincidano con il mondo che andiamo a simulare. Parlo della trasposizione delle leggi fisiche gestita dal simulatore per quanto riguarda il comportamento della vettura, di un'accurata resa dei circuiti, di un sonoro di un certo livello, fino alla possibilità di intervenire sul mezzo meccanico con reali riscontri del parametro modificato.

GMC – Come si trova un pilota reale alle prese con un simulatore?

MC – Diciamo che è stato un amore a prima vista; mi resi conto fin da subito della potenzialità di un simulatore. Ricordo ancora che, nel 1992, dovevo andare a SPA per una corsa di F.Opel Lotus in concomitanza con il gran premio di F1. Proprio a causa di questa sovrapposizione, ci dissero che non avremmo avuto delle prove libere, ma subito un turno di qualificazione valevole per la griglia di partenza. Ero al primo anno in questa Formula e non conoscevo il tracciato. Per non trovarmi del tutto impreparato al momento di entrare in pista, mi allenai durante la settimana con *GP1*. Fu una scelta azzeccata, perché affrontai il tracciato sapendo la successione e la raggiatura delle curve che andavo ad affrontare, con un netto vantaggio rispetto ai piloti nella mia stessa condizione.

GMC – Proprio come Jacques Villeneuve nel '96, al suo primo anno in F1, con *GP2*, usato per imparare la stessa pista. E' necessario allenarsi? E quanto?

MC – Si è necessario. Diciamo che per essere competitivi a livello internazionale bisogna guidare almeno un giorno sì e uno no. Basta qualche settimana senza allenamento e ti trovi scavalcato in griglia da 4 o 5 piloti.

GMC – Può essere considerato uno sport?

MC – Io lo considero un virtual-sport, nel senso che per emergere ti devi comportare come se fosse un vero e proprio sport, dall'allenamento, all'approccio mentale, fino alla cura dei materiali usati. Se pensiamo che recentemente la nostra squadra ha firmato un contratto di sponsorizzazione per la stagione 2002, possiamo capire come l'OnLine Racing si stia affermando come una vera e propria disciplina sportiva.

In bocca al lupo!

GIOCHI COMPUTER

UNA SERIE DI LINK

Ecco una serie di indirizzi Internet utili per approfondire gli argomenti trattati in queste pagine:

www.drivingitalia.com
www.racesim.net
www.papy.com
www.f1grandprix.it
www.aurorapromotion.it
www.f1simulator.com
www.f1sims.com
www.gplea.org

AL VOLANTE SPENDENDO POCO

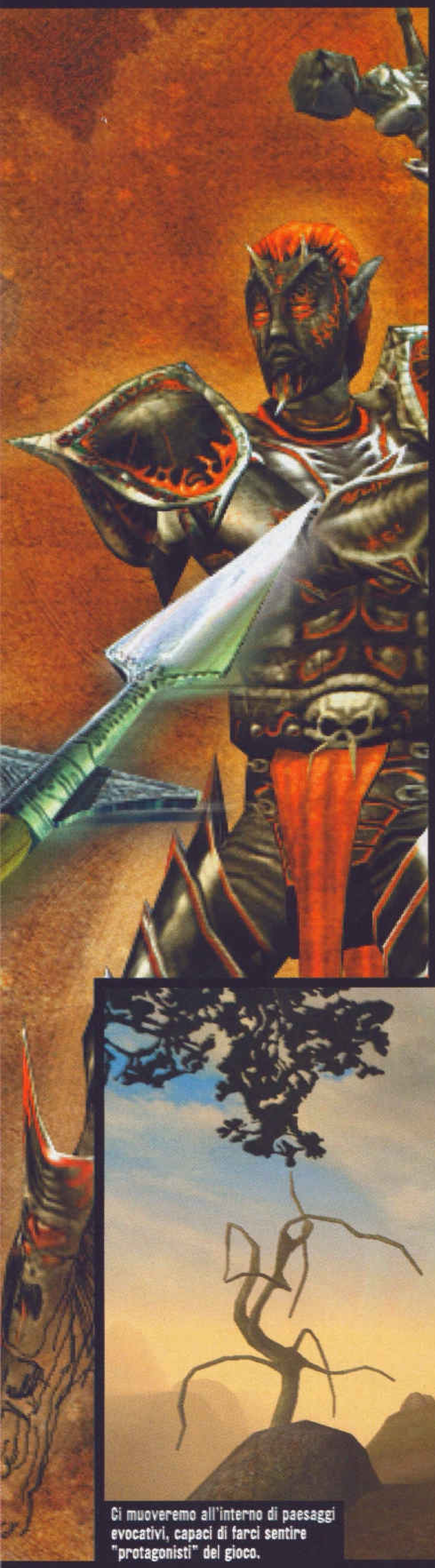
Dal punto di vista strettamente numerico, il genere dei giochi di guida è probabilmente in cima alla lista delle produzioni in ambito videoludico. Con tanti titoli pubblicati è lecito aspettarsi una cospicua offerta di riedizioni a prezzo ridotto, e infatti, per la gioia di tutti i patiti del volante, oggi è possibile arricchire la nostra collezione acquistando degli ottimi giochi senza mettere in difficoltà il nostro portafogli. Orientarsi nella scelta può non essere sempre semplicissimo, ma esistono alcuni titoli con i quali si può tranquillamente andare sul sicuro. Per ciò che riguarda le gare con vetture a ruote coperte, ovvero le auto da turismo o di serie, non c'è da sbagliare: la serie *TOCA* offre un eccellente compromesso tra giocabilità e rigore simulativo. Il primo titolo della serie è reperibile nella collana Wanted Games di Halifax a prezzo stracciato e, nonostante la grafica un po' superata, può reggere il confronto con titoli più moderni. Nell'ambito della Formula 1, è impossibile rimanere indifferenti al fascino di *GP Legends*, reperibile nella collezione Sierra. Un gioco destinato agli esperti a causa del suo elevato livello di difficoltà, ma affascinante nel suo ricreare la Formula 1 degli albori. Se preferiamo la F1 moderna, possiamo puntare senza riserve sul capolavoro di Geoff Crammond *Grand Prix 2*, vetusto ma ancora in cima all'elenco delle preferenze dei piloti da scrivania e ormai reperibile a prezzo irrisorio. Da segnalare anche *Monaco Grand Prix Racing Simulation* di Ubi Soft, sia il primo, sia il secondo episodio. Per finire, in ambito rallystico *Colin McRae Rally* resta ancora senza concorrenti, in special modo il secondo episodio della serie, anch'esso in vendita a prezzo budget.

***F1 RACING CHAMPIONSHIP* – 2001**
Un fulmine a ciel sereno: nessuno si aspettava una simulazione tanto fedele, ma Ubi Soft ci è riuscita. Il pregio maggiore è sicuramente dato dalle piste, realizzate con l'ausilio del GPS.

***GP3 Season 2000* – 2001**
Alcune migliorie per l'ultima fatica di Crammond, che pur innalzando il livello del gioco non riescono a portarlo allo standard dell'agguerritissima concorrenza di Ubi Soft ed Electronic Arts.

***F1 2001* – 2002**
Nell'ultimo capitolo di una saga senza troppe pretese di realismo, la tendenza si inverte, dando vita alla miglior simulazione di F1 attualmente disponibile, soprattutto installando la patch ufficiale dal CD di GMC.

The Elder Scrolls III
MORROWIND™



SPERDUTI IN UN GIGANTESCO UNIVERSO PIENO DI VITA. SOPRAVVIVEREMO?

VISITARE gli uffici della Bethesda è un'esperienza molto particolare; situati nel piano interrato di un imponente complesso nelle vicinanze di Washington, questi studi si distinguono dalla maggior parte dei posti di lavoro.

Non appena usciti dall'ascensore bisogna risolvere il primo enigma per entrare: le porte di vetro non accennano ad aprirsi dall'esterno, e noi siamo ovviamente privi della tecnologica chiave d'accesso.

Grazie alla gentilezza di uno degli sviluppatori veniamo però autorizzati a infiltrarci in un vero e proprio dungeon: un enorme spazio aperto, caratterizzato dall'atmosfera tipica di un sotterraneo pullulante di mostri. Le pareti, così come le varie suppellettili, sono colorate di un cupissimo nero, mentre l'illuminazione è soffusa, contribuendo a creare un'atmosfera piuttosto tetra.

Il silenzio regna sovrano, ed è interrotto solo dalle chiacchiere di qualche sviluppatore in pausa caffè, oltre che dalle incessanti domande di un gruppo di giornalisti, fra i quali non potevano mancare gli inviati di GMC.

La prima impressione è che si tratti del posto ideale per sviluppare un gioco di ruolo complesso e coinvolgente quale vuole essere *Morrowind*, almeno nelle intenzioni dei suoi creatori. I buoni propositi, però, non bastano a dar vita a un capolavoro indiscusso, come dimostra la sorte toccata alle precedenti versioni di questo titolo (*Daggerfall* e il suo seguito) che, sebbene ottimamente realizzate, erano basate su un sistema grafico non privo di problemi. Ebbene, dopo ore di gioco intenso, dobbiamo dire che *Morrowind* è dotato di un enorme potenziale.

Tanto per fare qualche esempio, il territorio in cui si svolge l'azione è di un ordine di grandezza superiore a quello di *Daggerfall*, e attraversarlo tutto a piedi richiederà buone gambe e tanto tempo.

Il numero di personaggi non giocanti è impressionante: ben 3.244, ognuno dei quali risponderà alle domande relative all'universo in cui si ambientano le nostre avventure e agli oltre 300 sotterranei presenti. Andando oltre ai banali numeri, però, quello che più ci ha colpiti è la sensazione di libertà totale che *Morrowind* riesce a offrire, una caratteristica che verrà sicuramente apprezzata dagli appassionati di giochi di ruolo, anche se potrebbe spaventare chi è alle prime armi con questo genere.

QUANDO E COME

***The Elder Scroll III: Morrowind* dovrebbe essere disponibile sugli scaffali a partire dal mese di giugno, sottotitolato in italiano, ma coi dialoghi in lingua originale (inglese, dunque).**

Ogni città sarà contraddistinta da particolari tipi di costruzioni, oltre che dalla peculiare vegetazione del luogo.

Ci muoveremo all'interno di paesaggi evocativi, capaci di farci sentire "protagonisti" del gioco.

Addentrandoci in un sotterraneo abbiamo incontrato questa terribile arpia, che dovremo abbattere a suon di ascia e magie.

Nel corso dei combattimenti, potremo mettere in pausa e decidere la tattica migliore da adottare contro i nemici.

Le differenze dai GdR classici si percepiscono non appena iniziata la partita: ci aspettavamo di trovare la classica schermata di creazione del personaggio, e siamo rimasti stupiti quando le porte di *Morrowind* si sono aperte presentando subito il vivo dell'azione; eravamo rinchiusi nella stiva di una nave, e dei personaggi ci indicavano i tasti necessari a controllare il nostro alter ego (simili a quelli di un tipico sparatutto in soggettiva). Dopo aver preso confidenza con il sistema di comandi, siamo usciti all'esterno e abbiamo iniziato a chiacchierare con altri abitanti del luogo.

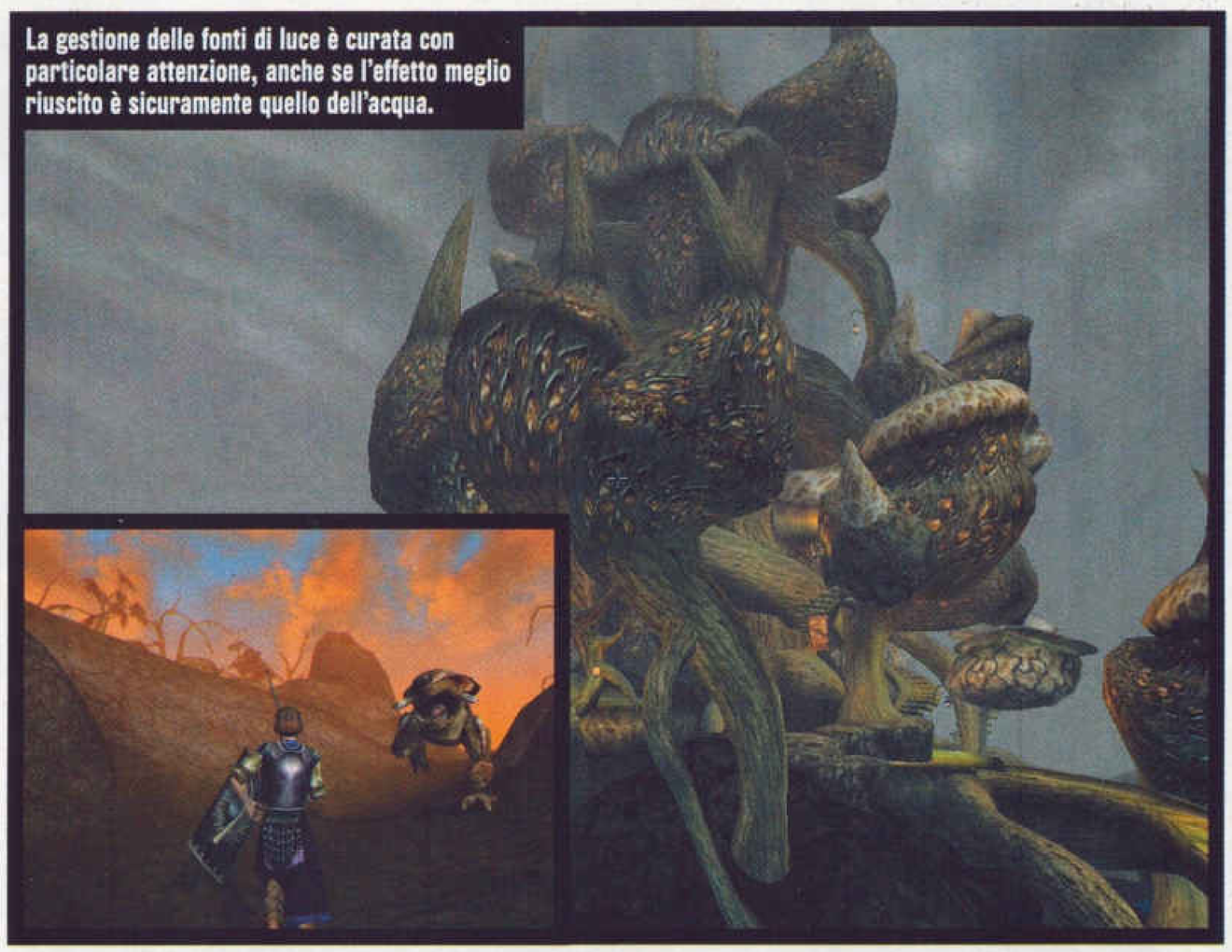
Proprio attraverso questi dialoghi abbiamo delineato l'aspetto del nostro personaggio, la sua razza e la classe di appartenenza.

È soprattutto la scelta di quest'ultima a discostarsi nettamente dalla pratica consolidatasi con altri esponenti del genere. Rispondendo ad alcune domande, infatti, il gioco assegna automaticamente una professione, anche se è possibile sceglierla da una lista predefinita. A completare questa rosa di opzioni, se ne aggiunge una dedicata ai veterani di mille avventure nelle terre incantate, che consiste nello scegliere singolarmente ognuna delle abilità del protagonista (conosciute come "skill"), in modo da creare un eroe caratterizzato da capacità di combattimento e doti arcane peculiari (dunque, molto difficile da trovare fra le scelte predefinite).

Le potenzialità di questo sistema sono facilmente intuibili, ma siamo rimasti esterrefatti quando Todd Howard, il capo progetto di *Morrowind*, ha rivelato che il numero di personaggi differenti generabili dal programma si aggira attorno ai 480 miliardi (anche se molti risultano simili fra loro).

Se siamo amanti delle cifre esorbitanti, va sottolineato che, oltre ai 500 incantesimi presenti nel gioco, è possibile crearne altri 150 miliardi "semplicemente" combinando tra loro piante e pozioni che troveremo sul nostro cammino. Un po' scioccati da queste

La nebbia contribuisce a dare un aspetto inquietante a molte aree.



La gestione delle fonti di luce è curata con particolare attenzione, anche se l'effetto meglio riuscito è sicuramente quello dell'acqua.

affermazioni, abbiamo deciso di impugnare mouse e tastiera e controllare di persona.

È difficile stabilire la veridicità delle cifre, ma sicuramente siamo di fronte a un gioco molto vasto. Semplicemente girovagando nei dintorni della cittadina dalla quale iniziano le nostre peripezie abbiamo incontrato decine di specie vegetali, che raccolte e opportunamente preparate hanno dato vita a magiche pozioni.

solo osservando la flora e la fauna, le costruzioni e i tratti dei personaggi che vi si incontrano. Ogni cittadina, per piccola che sia, ha un'identità, così come i suoi abitanti, sempre prodighi di racconti e suggerimenti.

Questi ultimi, purtroppo, non sono particolarmente semplici da ottenere: durante i dialoghi, un indicatore ci fa capire quanto il nostro interpellato si fidi di noi. Nel caso l'affinità sia bassa, è probabile che

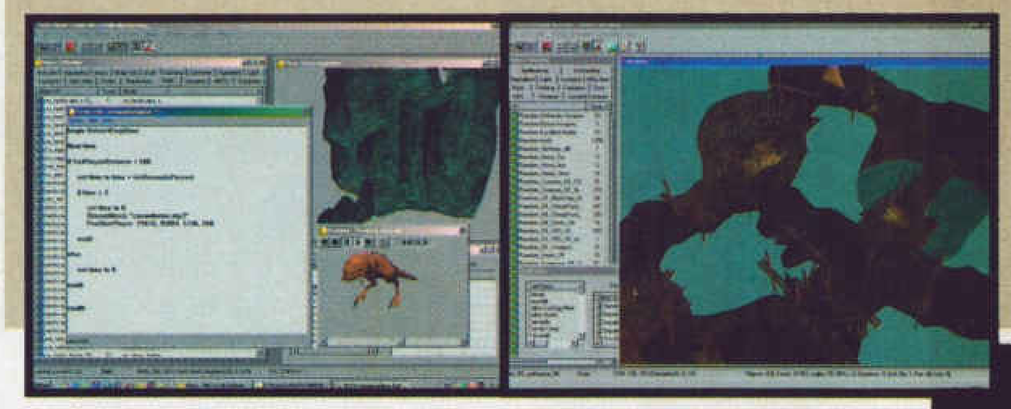
"CAPIREMO DI ESSERE IN UNA NUOVA ZONA OSSERVANDO LA FLORA E LA FAUNA"

Ovviamente, le nostre capacità in alchimia influiscono parecchio su questo aspetto, rivelando le proprietà tipiche di ogni pianta o infuso, senza farci correre il rischio di finire avvelenati dopo qualche avventato esperimento. Andando a zonzo nel mondo di *Morrowind*, quello che più ci ha colpiti è stata la diversificazione fra le varie aree. La distanza tra due zone è percepibile anche

nasconda qualche informazione, pur facendoci capire di esserne in possesso. A questo punto, è importante cercare di ottenerla, per esempio aiutandolo a soddisfare qualche sua esigenza, o più semplicemente adulandolo, minacciandolo o, addirittura, corrompendolo a suon di monete d'oro. Come nel caso del vecchio *Daggerfall*, esiste una ricerca principale da

VOGLIO CAMBIARE TUTTO

Esistono giocatori che si divertono a modificare e personalizzare le proprie partite, fino a stravolgere completamente la trama tradizionale del loro titolo preferito. Anche chi non arriva a questi estremi, comunque, apprezzerà la possibilità di creare nuovi livelli, modificare la grafica e il sonoro e, in generale, di intervenire nel "territorio di caccia" dei programmatori. Viste le potenzialità di *Elder Scroll III: Morrowind*, gli sviluppatori hanno deciso di concedere agli appassionati la possibilità di modificare ogni aspetto del gioco. L'editor incluso sarà tanto potente, quanto semplice da utilizzare: selezioneremo in pochi clic uno qualsiasi delle migliaia di personaggi presenti e ne modificheremo l'aspetto, le caratteristiche principali e addirittura i dialoghi. Potremo ovviamente costruire o trasformare sotterranei e città e, nel caso possedessimo 3D Studio Max, anche importare nuovi modelli tridimensionali, per cambiare radicalmente l'aspetto di un determinato luogo. L'aspetto più interessante dell'editor è che basterà spuntare una o più caselle per tornare alla configurazione originaria del gioco.



portare a termine, ma le dimensioni dell'universo lasciano il giocatore libero di addentrarsi in varie avventure parallele, abbandonando lo scopo iniziale del gioco per poi riprenderlo in seguito, o di non considerarlo minimamente, preferendo esplorare il mondo nella sua totalità.

Questo è, a nostro avviso, un elemento di grande fascino, dal momento che difficilmente si giungerà a un punto morto o ad annoiarsi: il bello di un GdR, del resto, consiste proprio nella possibilità di scegliere cosa fare e cosa ignorare, pensando solamente al divertimento e allo sviluppo del personaggio. Anche l'evoluzione del nostro alter ego si differenzia notevolmente dalla tradizione. Prima di tutto,

Potremo giocare anche in terza persona, in modo da vedere sullo schermo il nostro eroe.

FACENDO A PUGNI CON LA RAZIONALITA'

Morrowind si distingue per la vastità, la cura nel dettaglio e, nei limiti dell'ambientazione fantasy, per il realismo e la coerenza di tutte le situazioni di gioco. Potremo creare incantesimi mescolando funghi magici e non, così come dar vita a personaggi dalle caratteristiche particolari. Come i più affermati rappresentanti del suo genere, anche il nuovo capitolo di questa saga utilizza un sistema di combattimento in tempo reale. Affronteremo i mostri come se ci trovassimo in uno sparatutto, anche se saremo in grado di fermare l'azione con un semplice clic del tasto destro del mouse, scegliendo con calma armi e magie da utilizzare non appena interrotta la pausa. Certo, questo sistema è ben lontano da quello utilizzato nei GdR giocati attorno a un tavolo da un gruppo di amici con schede di carta e dadi gemmati, cui si adatta meglio una gestione a turni. Questa scelta, però, garantisce una giocabilità più elevata, apprezzabile anche dai meno esperti di incontri con orchi e simili.

L'aspetto di alcuni luoghi fantastici dimostra la cura per i dettagli riservata a questo terzo capitolo di *The Elder Scroll*.

l'esperienza non si ottiene semplicemente ammazzando centinaia di mostri e poi suddividendo i punti esperienza come meglio riteniamo.

In *Morrowind*, il valore di ogni skill viene incrementato man mano che la utilizziamo: ecco quindi come preparare pozioni migliorerà la nostra bravura in alchimia, così come il combattere con una particolare arma farà aumentare solo il valore a essa relativo. Lo stesso discorso si applica all'utilizzo degli incantesimi, delle corazze e alla difesa. Dopo aver esplorato a lungo la terra di *Morrowind*, aiutati anche dai valenti sviluppatori che non disdegnavano l'uso di trucchi e gabole per farci saltare direttamente nelle zone più esotiche, abbiamo avuto la prova che il sistema grafico si sposa al meglio con gli aspetti del gioco finora esaminati, grazie ad ambientazioni molto dettagliate e differenziate, personaggi particolarmente azzeccati, e una cura quasi maniacale per il dettaglio.

Basti pensare che, fra le migliaia di oggetti e costruzioni presenti, ben 294.705 (la precisione fa trapelare la passione per le cifre dei programmatori) sono stati posizionati a mano, senza quindi l'ausilio di generatori casuali di mappe. Se poi siamo fortunati possessori di una GeForce3 o 4 potremo deliziarci con laghi e ruscelli, rappresentati in maniera estremamente realistica grazie all'utilizzo delle tecnologie più avanzate quali Pixel e Vertex Shaders.

Quello che colpisce di più è vedere come ogni singola goccia di pioggia crei delle increspature realistiche sulle superfici d'acqua, rendendo la rappresentazione a video impressionante, grazie all'uso magistrale di riflessi e giochi di luce in tempo reale.

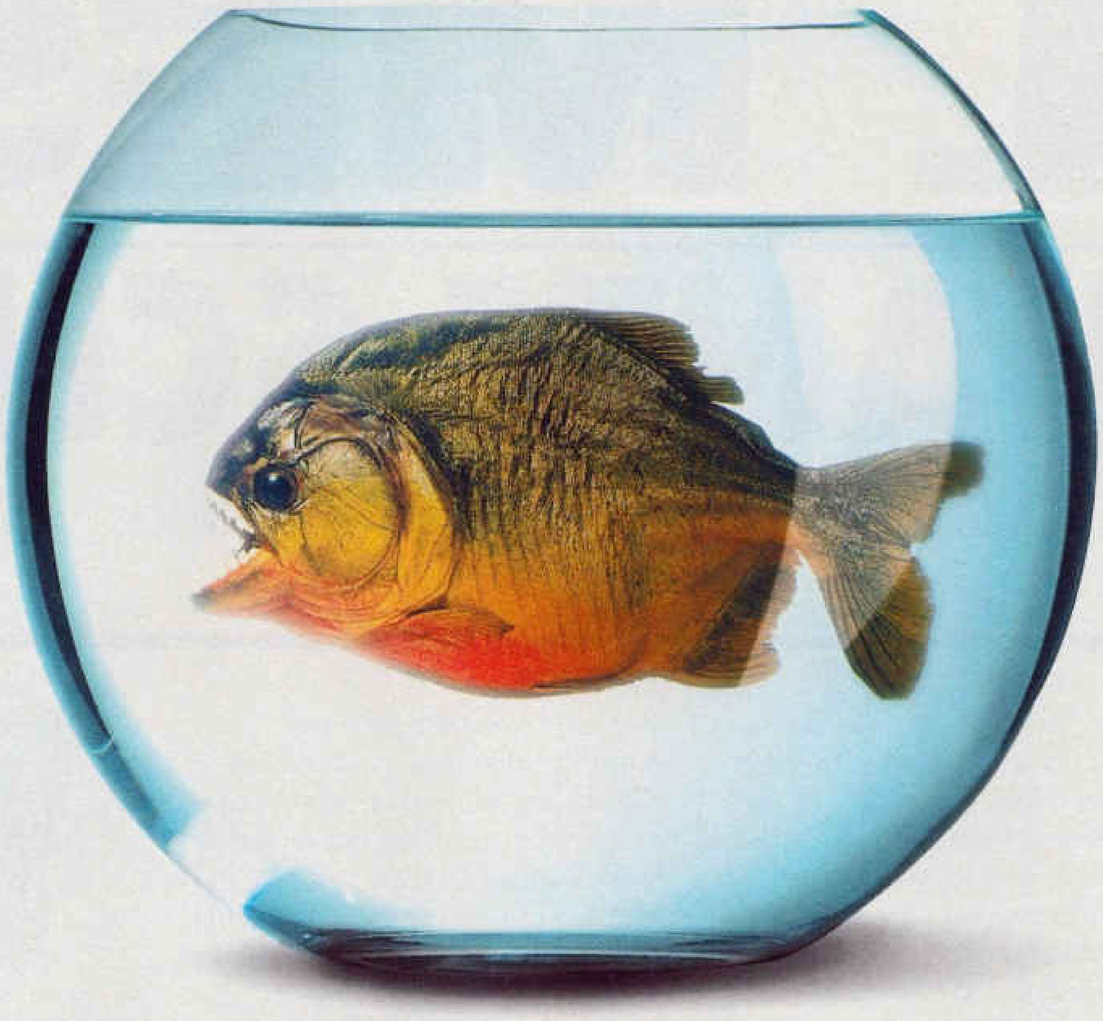
"PER OTTENERE AIUTO DAGLI ABITANTI DOVREMO GUADAGNARCI LA LORO FIDUCIA"

Sono dunque molti gli aspetti di *Morrowind* che destano meraviglia, anche se non bastano a fugare completamente i dubbi. Le intenzioni del team di sviluppo si dimostrano ambiziose, ed è innegabile che gli obiettivi posti non siano facili da raggiungere.

Il rischio è di cadere nello stesso errore commesso con *Daggerfall*, quello cioè di creare un titolo potenzialmente eccezionale, ma minato da un elevato numero di problemi, più o meno rilevanti. Quando si ha a che fare con mondi di queste dimensioni non è facile riuscire a mettere alla prova ogni piccolo aspetto, e quindi potrebbero sfuggire al controllo alcuni dettagli capaci di invalidare il mastodontico lavoro svolto.

Se questo non dovesse accadere, però, potremmo trovarci di fronte al fuoriclasse che stavamo tutti aspettando.

GIOCHI COMPUTER



SOUND BLASTER® AUDIGY™

24bit 96kHz / 100dB SNR

EAX ADVANCED HD

SB1394

DOLBY DIGITAL

ASIO

POTENZA DOMATA.

Potenza pura e performance sonore da Creative, gli esperti dell'audio su PC. La nuova serie di schede audio Sound Blaster Audigy porterà musica e giochi su PC a livelli mai raggiunti prima. Potenza e qualità imbrigliate nel nuovo processore Audigy, quattro volte più potente rispetto alla generazione precedente. Questa superba soluzione audio include, inoltre, connessione ad alta velocità SB1394 e un ricco pacchetto software. www.creativeaudigy.com

CREATIVE

© Copyright 2001 Creative Technology Ltd. Creative, EAX e Sound Blaster sono marchi registrati e Audigy e SB1394 sono marchi di Creative Technology Ltd. Dolby è un marchio registrato di Dolby Laboratories. ASIO è un marchio di Steinberg Media Technologies AG. Tutti gli altri marchi o nomi di prodotto sono marchi o marchi registrati dei rispettivi proprietari. In Italia i prodotti Creative Labs Sri sono protetti e diffusi da Creative Labs Sri.

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

MACCHINE DEL MESE

MA QUANTE SCHEDE!

Nvidia, messa alle strette dalla concorrenza di ATI, passa al contrattacco con una gamma di schede adatte a ogni tipo di utenza.

LINGUAGGIO MACCHINA

Questo mese, **Pape** ci introduce alle nuovissime GeForce4, che dal giorno della loro presentazione ufficiale hanno fatto parlare di sé, non senza alcune polemiche. Se vogliamo approfondire il discorso o avere chiarimenti in merito possiamo discuterne sul Forum di **GamesRadar**, o contattarlo all'indirizzo **alberto.falchi@futuremediaitaly.it**

A febbraio, l'Atomium di Bruxelles ha ospitato la presentazione delle nuovissime GeForce4 di Nvidia, prodotte in diverse versioni per accontentare sia i fanatici delle prestazioni estreme, sia i giocatori attenti al portafogli.

In questa maniera, Nvidia vuole coprire ogni fascia di mercato, cercando di allontanare la concorrenza che nell'ultimo periodo aveva prodotto ottime alternative alla sua gamma di acceleratori 3D.

I processori grafici presentati sono l'NV17 e l'NV25, che andranno a equipaggiare, rispettivamente, le GeForce4 MX e le GeForce4 Ti. Se queste ultime offrono alcune innovazioni, oltre al consueto aumento delle frequenze di lavoro, la versione MX fa sorgere qualche dubbio, non tanto sulla qualità della scheda, ma in merito alla sua denominazione, che potrebbe creare confusione.

Le GeForce4 MX, infatti, sono una generazione indietro rispetto alle "vecchie" GeForce3, dal momento che mancano di unità di Pixel e Vertex Shaders programmabili. Probabilmente, definirle GeForce3 MX sarebbe stato più corretto e avrebbe portato a meno incomprensioni.

Finalmente, anche le schede Nvidia di fascia alta hanno il supporto per il doppio monitor.

Le GeForce4 Ti saranno disponibili in tre modelli, la Ti4200, 4400 e 4600, differenziate fra loro per le frequenze di funzionamento, così come le MX. Questo porta a un totale di sei i nuovi processori grafici, che partono da una fascia di prezzo di 160 Euro circa per arrivare sino ai 600 Euro per la Ti funzionante alle frequenze più elevate. Rimarranno sul mercato anche le GeForce3, nelle loro varie versioni, che andranno a inserirsi, come prezzo, in una fascia superiore alle GF4 MX, ma inferiore alle GF4 Ti. Senza contare i prodotti della concorrenza, come Radeon 7500 e 8500. Insomma, un vero e proprio guazzabuglio di schede che, sicuramente, renderà critica la scelta, soprattutto agli utenti che non seguono

TECH NEWS Tutto quello che volevamo sapere sulle nuove tecnologie

IL KT333 PRENDE PIEDE...

Dopo il lancio ufficiale, avvenuto il 21 febbraio, il nuovo chipset Via KT333 si è subito affermato comparendo in tutti i listini dei maggiori produttori di schede madri. L'adozione del nuovo chipset per Athlon e Duron, che permette di sfruttare la maggiore velocità dei moduli DDR da 333 MHz (166x2), era d'altronde prevedibile. Le memorie DDR da 333 MHz, infatti, dovrebbero rapidamente diffondersi a un prezzo comparabile a quello delle DDR 266, pur offrendo il 20% di velocità in più. Il KT333 ha poi altre frecce, anche più interessanti, al suo arco: il controller USB 2.0 integrato nel southbridge permette alle periferiche esterne compatibili di comunicare con il computer a 60 Mbit al secondo (cioè 40 volte più velocemente di quanto non sia possibile con l'attuale USB 1.5), aprendo la via a CDRW e telecamere digitali ad alta velocità. Fra poche settimane, Via sostituirà, senza fare grandi annunci, l'attuale KT133 con il KT133A, dotato, in esclusiva per ora mondiale, di un controller AGP 8x, che farà la felicità dei possessori di GeForce4 Titanium. L'unico difetto del chipset sembra risiedere nel mancato supporto dei sistemi biprocessore, ma un Athlon 2000+ abbinato a memorie DDR 333 e AGP 8x dovrebbe comunque soddisfare il palato dei giocatori più esigenti.

NEL FRATTEMPO, AMD PREPARA GLI HAMMER

La famiglia di processori AMD a 64 bit denominata Hammer fa parlare già molto di sé,

CONTROLLO A ONDE RADIO

THRUSTMASTER FIRESTORM WIRELESS

■ Produttore **Thrustmaster** ■ Distributore **Guillemot** ■ Telefono **02/833121** ■ Prezzo **€ 57,99**

LE periferiche senza fili (wireless) stanno iniziando a diffondersi e, probabilmente, tale successo è dovuto all'utilizzo della tecnologia a onde radio, che non è afflitta dai fastidiosi problemi tipici di quella a infrarossi (per cui non ci possono essere oggetti fra la periferica e il ricevitore e il raggio d'azione è piuttosto limitato). Thrustmaster propone un joypad basato appunto sul primo approccio, che ci permetterà di giocare senza l'impiccio del cavo di collegamento, magari comodamente sdraiati in poltrona.

L'unità è costruita in plastica porosa, piacevole al tatto e utile per evitare che il joypad scivoli, ed è dotata di due stick analogici, un D-Pad e 10 tasti di fuoco, sei dei quali a spalla. Sono in realtà presenti due tasti di fuoco aggiuntivi, attivabili schiacciando verso la base i due stick analogici. È presente, inoltre, un ulteriore pulsante, posizionato fra le due levette, che consente di selezionare al volo la modalità analogica o digitale. L'ergonomia è molto buona: la periferica rimane praticamente ancorata alle mani, grazie soprattutto al fatto che due dei tasti posizionati sulla parte posteriore sono situati nei pressi dell'impugnatura, garantendo così una presa solida.

La leggerezza di questo joypad lo rende utilizzabile senza sforzare i polsi, un vantaggio non da poco (in precedenza, delle ottime periferiche analoghe ci avevano deluso proprio per il fattore peso). Una volta collegato il ricevitore alla porta USB del computer, il Firestorm verrà immediatamente riconosciuto e, installati i driver, saremo pronti a utilizzarlo.

Le impressioni in fase di gioco sono buone: tutti i pulsanti sono facilmente raggiungibili, e la precisione di stick è D-Pad è elevata, anche in quei titoli dove le combinazioni di tasti e movimenti (combo) sono fondamentali. L'unico limite è dato dai bottoni a spalla: nonostante siano posizionati comodamente, hanno una corsa troppo ampia, e non ci hanno dato l'impressione di essere molto robusti.

Si tratta, comunque, di un difetto che passa in secondo piano rispetto alla qualità generale di questo joypad, che vale tutti i 58 Euro necessari al suo acquisto.

IN DUE PAROLE...

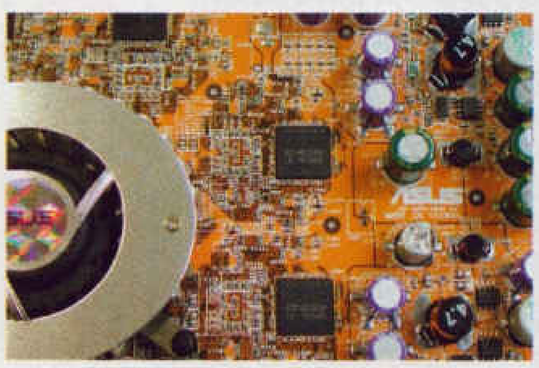
Uno dei migliori joypad senza fili sul mercato, adatto a qualsiasi tipo di gioco: una scelta che non ci deluderà.

9

CARATTERISTICHE	
PULSANTI	12
PULSANTI ANALOGICI	NO
PAD DIGITALE	SI
PAD ANALOGICO	2
THROTTLE HAT/VIEW	NO
FORCE FEEDBACK	NO

costantemente le evoluzioni del mercato. Come potremo constatare dai test pubblicati nelle pagine seguenti, i giocatori che non badano a spese pur di avere il meglio, dovrebbero puntare sulle GeForce4 Ti, che offrono un completo supporto alle DirectX 8.1. Nella fascia immediatamente sottostante troviamo le GeForce3 Ti che, nonostante il nome fuorviante, sono indubbiamente un gradino sopra le GeForce4 MX. Alla luce di queste considerazioni, la mossa di Nvidia appare strana: le GeForce3 sono in commercio da un anno circa, e il loro potenziale non è sfruttato a dovere, ma sono già disponibili le GeForce4 Ti, dei mostri di velocità, a nostro parere, fini a se stessi. Certo, i nuovi effetti di pixel shader sono eccezionali, ma vale la pena di spendere cifre da capogiro per godersi qualche chicca grafica in più? E soprattutto, perché lanciare sul mercato così tanti modelli allo stesso tempo?

È vero che vengono coperte tutte le esigenze, ma una simile "invasione" non fa altro che rendere più difficile la scelta dell'adattatore grafico più adatto a noi, visto soprattutto che i prezzi non differiscono in maniera incisiva, così come i nomi delle varie schede.



Ecco il chip NV25, mentre ai lati vediamo le soluzioni adottate da alcuni costruttori per prevenire il surriscaldamento.

e non abbiamo mai osato chiedere...

nonostante il lancio sia previsto per gli ultimi mesi dell'anno. Questa volta, a fare notizia non sono le voci riguardanti le stratosferiche velocità delle CPU in questione, quanto l'annuncio ufficiale dell'AMD 8000, il primo chipset a loro dedicato. AMD ha sottolineato come i limiti attuali del bus PCI saranno aggirati dal massiccio impiego della tecnologia HyperTransport, che si occuperà di collegare i tre elementi del chipset, minimizzando ogni possibile collo di bottiglia. A trarne vantaggio, dovrebbe essere soprattutto "l'AGP 3.0 graphics tunnel" integrato nel chip 8151, completamente dedicato alle comunicazioni tra processore e scheda grafica.
Per l'ennesima volta, AMD ha voluto chiarire che la famiglia Hammer punterà, nei primi mesi, soltanto alla fascia dei server professionali, ma le velocità da brivido proposte dalla nuova architettura non impiegheranno tantissimo a raggiungere le scrivanie dei videogiocatori.

MEZZO GB COME PORTACHIAVI

L'inadeguatezza dei floppy disk non trova soluzione nei soli CDR, e i produttori impegnati nel costruire memorie portatili basate su Flash Ram si ingegnano ogni mese nel tentativo di trovare dei supporti sempre più pratici. A distinguersi, questa volta, è EasyDisk che, con il suo "Hard Disk" USB più piccolo di un rossetto, permette di salvare rapidamente fino a 512 MB di dati. Basta collegare il piccolo stick alla porta USB di un computer con Window Me, 2000 o XP, per ritrovarsi con un'unità disco aggiuntiva, pronta per essere sfruttata. La velocità di trasferimento è quella tipica delle memorie Compact Flash: 15 MB al secondo in lettura e circa 7 MB in scrittura. Nella scatola, è presente perfino una piccola custodia in

IL MASSIMO PER CHI AMA IL MULTIMEDIA

3D PROPHET ALL IN WONDER

■ Produttore **Hercules** ■ Distributore **Guillemot** ■ Telefono **02/833121** ■ Prezzo **€ 549,90**

LA versione Wonder del Radeon 8500 era tanto attesa principalmente perché volevamo vedere se sarebbe stata in grado di scalzare dalla vetta la Asus V8200 Ti Deluxe, un prodotto molto simile ma basato sul processore grafico GeForce3 Ti 500.

Ricordiamo brevemente come, nel confronto fra GeForce3 Ti 500 e Radeon 8500, sia difficile stabilire un vincitore: se da un lato il Radeon 8500 risulta sensibilmente più veloce in Direct3D, le schede Nvidia sono risultate migliori in campo OpenGL, oltre ad avere un miglior supporto driver.

D'altro canto, la dotazione del Radeon 8500, che offre supporto per doppio monitor e una completa accelerazione per la decodifica MPEG2 (per visionare i DVD), risulta sicuramente migliore. Il Radeon 8500 AIW differisce per parecchi particolari dal modello "standard". Prima di tutto, è presente un breakout box, una scatola esterna che contiene le entrate e uscite video in formato S-Video e composito, un'uscita SPDIF (coassiale) e una porta compatibile IEEE 1934 (Firewire), per collegare videocamere DV, e qualsiasi periferica compatibile con questo formato.

Sottolineiamo che, nonostante sia presente la presa SPDIF, per godere a pieno delle colonne sonore in formato Dolby Digital o DTS sarà comunque necessario un decoder esterno. Sulla scheda è disponibile, inoltre, un connettore RF, per collegare l'antenna televisiva, mentre il ricevitore del telecomando è in formato USB.

Ci preme approfondire il discorso relativo al ricevitore RF: è sicuramente una comodità non indifferente, dal momento che consente di guardare i programmi televisivi direttamente sul monitor del computer, ma porta con sé un inevitabile svantaggio: il calore.

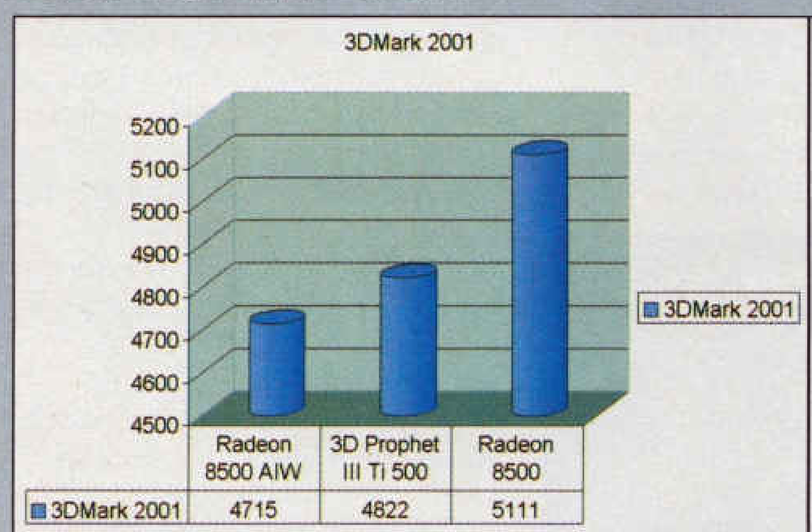
Il problema è così marcato che i progettisti di ATI hanno necessariamente dovuto ridurre le frequenze di lavoro del chip e della memoria, per evitare possibili instabilità. Il chip funziona, quindi, a 230 MHz contro i 275 del Radeon 8500 "classico", mentre la memoria DDR "viaggia" a 380 MHz contro 500. L'impatto sulle prestazioni si nota, anche se queste ultime rimangono molto buone.

Passiamo ora al telecomando, vero e proprio punto di forza del modello All In Wonder. Si tratta di un modello funzionante a onde radio, di generose dimensioni, ma capace di controllare praticamente ogni funzione della scheda. Gestiremo la visione dei film su DVD, muovendoci fra i menu e utilizzando tutte le tipiche funzioni di un lettore da tavolo, guarderemo la televisione, ne registreremo le trasmissioni sul nostro hard disk e navigheremo su Internet, grazie a un comodo controllo che emula piuttosto efficacemente il mouse.

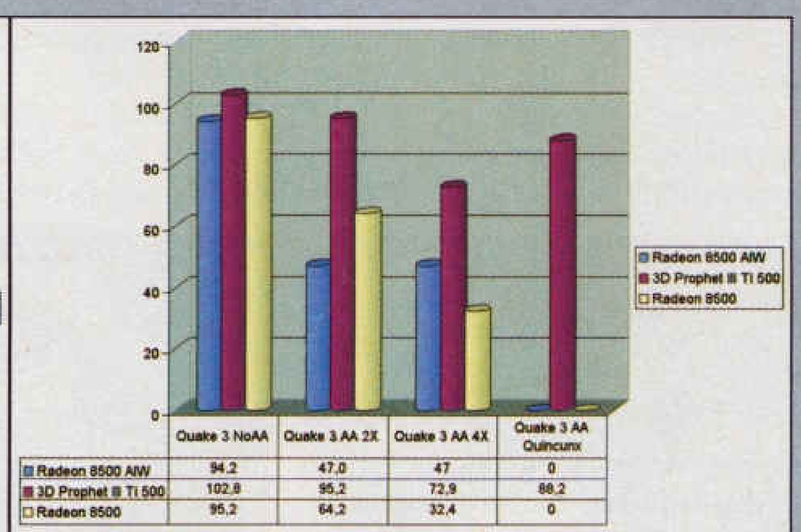
Per quanto riguarda le prestazioni, come possiamo vedere dal grafico, in ambiente Direct3D siamo molto vicini a una GeForce3 Ti 500, mentre in OpenGL quest'ultima risulta nettamente superiore, soprattutto quando si attiva l'AntiAliasing.
Le differenze numeriche rimangono, comunque, molto limitate, e vengono facilmente offuscate dalla ricchissima dotazione di questo modello. L'unica nota stonata riguarda l'assenza del supporto per il doppio monitor, presente invece nel Radeon 8500 "standard".

COME ABBIAMO ESEGUITO I TEST

Il modello All In Wonder del Radeon 8500 si è comportato molto bene nei test e, pur risultando più lento della versione "classica", priva di ingressi e uscite video, si è rivelato un ottimo acceleratore 3D, oltre ad essere la scheda meglio dotata sotto il profilo delle funzionalità. Il sistema utilizzato per i test era il nostro solito PIII 800 con 128 MB di RAM e Windows 98 Seconda Edizione. Anticipiamo, inoltre, che dal prossimo numero cambieremo sistema, in modo da sfruttare al meglio le nuove schede e i giochi più "esosi".



	Radeon 8500 AIW	3D Prophet III Ti 500	Radeon 8500
3DMark 2001	4715	4822	5111



	Quake 3 NoAA	Quake 3 AA 2X	Quake 3 AA 4X	Quake 3 AA Quincunx
Radeon 8500 AIW	94,2	47,0	47	0
3D Prophet III Ti 500	102,9	95,2	72,9	88,2
Radeon 8500	95,2	64,2	32,4	0

IN DUE PAROLE...

Un ottimo prodotto, adatto sia per il gioco, sia per applicazioni multimediali di ogni tipo. Eccezionale il telecomando in dotazione.

8

CARATTERISTICHE

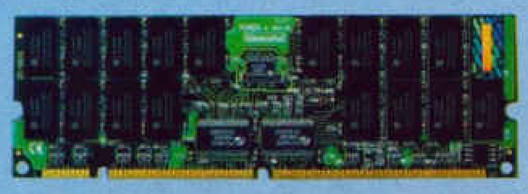
RAM INSTALLATA	64 MB DDR
PROCESSORE	RADEON 8500
SUPPORTO DVD	SI
USCITA TV	SI

TECH NEWS Tutto quello che volevamo sapere sulle nuove tecnologie

pelle, che trasforma il prodotto di EasyDisk in un tecnologico portachiavi. I formati disponibili sono da 16, 32, 64, 256 e, appunto, 512 MB. L'hard disk USB ha dato prova di resistere anche ai lavaggi in lavatrice, se dimenticato nella tasca dei jeans.

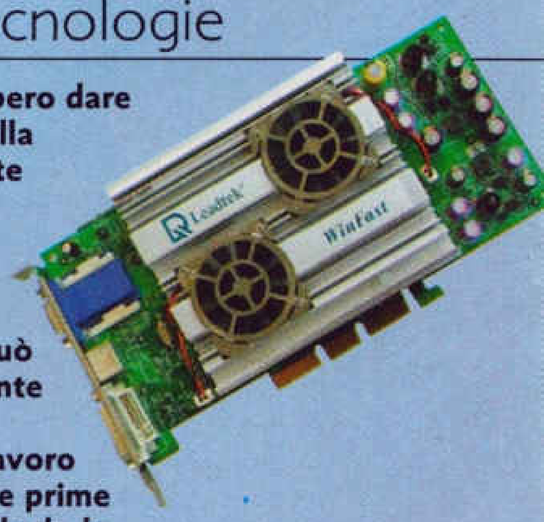
PER CHI ODIA LA MEMORIA VIRTUALE

Trascend, azienda taiwanese specializzata nella fabbricazione di memorie per PC, ha annunciato la commercializzazione del primo modulo SDRAM ECC da 1 GB. Il controllo di parità ECC, unito al grosso formato, indicano una predisposizione del prodotto per le workstation, ma la sua compatibilità è assicurata con gran parte dei chipset recenti, basati su SDRAM. Da sottolineare la doppia fila di chip presenti su un solo lato, che rendono la DIMM straordinariamente alta, oltre che affollata.



COMPARTI VIDEO BOLLENTI

Mentre aspettano i primi Radeon dotati di 128 MB, i fan di ATI dovrebbero dare una occhiata alla nuova GigaByte AP64DH che, grazie al suo dissipatore disegnato a "sandwich", può essere facilmente portata a frequenze di lavoro superiori. Nelle prime prove di overclock, la rossa Maya ha raggiunto stabilmente i 300 MHz per la



COMPLETO E VERSATILE

ERGO STEP ADVANCED XP 1.8

■ Produttore **Ergo** ■ Distributore **Ergo** ■ Telefono **800.016.882** ■ Prezzo **€ 1629** ■ Processore **AthlonXP 1800+** ■ Memoria **256 MB DDR** ■ Scheda Madre **AsusA7N266-E** ■ Disco Fisso **IBM 60GXP 60 GB** ■ DVD-ROM **Asustek 16/48** ■ Scheda Video Integrata **(nForce 420D)** ■ Scheda Audio **ACR-A6CH** ■ Accessori **Masterizzatore Yamaha 24/10/40 Eide**

Se stiamo pensando di mandare in pensione il nostro vecchio Pentium II potremmo prendere in considerazione l'offerta di Ergo, che ci propone una macchina adatta a tutti gli utilizzi tipici di un giocatore e di un utente domestico.

Il sistema ruota attorno a una scheda madre basata su nForce di Nvidia, un chip che include, oltre all'elettronica per gestire memoria, dischi fissi e tutte le componenti fondamentali, anche una scheda video e un avanzato chip audio, oltre a una scheda di rete 10/100. Tutta questa integrazione, unita alla tecnologia LMA (Lightspeed Memory Architecture) permette di far comunicare le varie componenti senza che si creino dei colli di bottiglia, ottimizzando così le prestazioni dell'intero sistema.

Nel settore grafico, la scheda integrata nell'nForce è una GeForce2 MX. Se attualmente questo processore grafico può ancora essere sufficiente, a patto di rinunciare a qualche dettaglio, entro breve i nuovi titoli richiederanno sicuramente più potenza.

Fortunatamente, è presente uno slot AGP, in modo da collegare qualsiasi acceleratore compatibile con questo standard quando lo riterremo necessario.

La sezione audio, invece, si appoggia alla scheda interna ACR-A6CH: è basata su due codec AC-97, capaci di gestire agevolmente i sei canali discreti necessari per pilotare un impianto 5.1. Volendo, si può anche collegare un decoder AC3/DTS esterno, grazie all'uscita coassiale S/PDIF. Sono supportati tutti i principali standard per l'audio posizionale (EAX, A3D, DirectSound3D), in modo da garantire la massima compatibilità. È supportato, inoltre, l'encoding AC3, anche se attualmente nessun gioco sfrutta questa peculiarità.

Il processore utilizzato è un AthlonXP 1.800+. Non si tratta del modello più veloce di AMD, ma è più che sufficiente per giocare a qualsiasi titolo senza rallentamenti, a patto che sia affiancato da un buon acceleratore 3D. L'utilizzo di una CPU più potente non avrebbe portato molti vantaggi in ambito videoludico, mentre è un'opzione che potrebbero valutare coloro che lavorano con musica e filmati.

Considerando che la scheda madre di Asus supporta anche la protezione termica, spegnendo il computer una volta superata la temperatura critica della CPU, si può comunque pensare di spingere il processore oltre i limiti consigliati dalla casa madre (overclock) senza temere grossi danni.

La dotazione di memoria è buona, e consiste in 256 MB di DDR su due banchi. In questa maniera, è possibile aggregare la banda passante dei due moduli, arrivando a 4.2 GB/s di picco. Se calcoliamo che la memoria di sistema è condivisa con quella della scheda video integrata, ci rendiamo conto dell'importanza di avere una banda passante molto ampia, come in questo caso.

Il computer è completato da un lettore DVD Asustek, capace di leggere DVD alla velocità di 16x e normali CD/CD-R a 48x, e da un masterizzatore Yamaha 24/10/40. Anche in questo caso, è doveroso sottolineare come esistano modelli più veloci, ma, per un utilizzo generico, scrivere a 24x è più che sufficiente. Il tutto è racchiuso all'interno di un case Middle Tower, abbastanza comodo per contenere eventuali periferiche aggiuntive, anche se abbiamo fatto non poca fatica per utilizzare la GeForce4 Ti di Asus (una scheda video piuttosto lunga e difficile da collocare in qualsiasi configurazione).

La tastiera è un modello senza fili di Logitech, che include anche una serie di tasti per accedere velocemente alla posta, alla connessione Internet e alle funzioni principali del Media Player. La scelta del monitor è lasciata all'utente. Si tratta, insomma, di un buon sistema, facilmente espandibile e adatto per un utilizzo videoludico.

Chi desidera prestazioni migliori nei giochi potrebbe pensare a installare una scheda video più potente, anche se non si tratta di un aggiornamento fondamentale nel breve termine, dal momento che l'nForce riesce a far girare degnamente i titoli attualmente in commercio.

IN DUE PAROLE...

Un sistema molto bilanciato, adatto sia al gioco che al lavoro. Consigliamo agli amanti dei videogiochi di aggiornare la scheda video.

8

e non abbiamo mai osato chiedere...

GPU e i 600 MHz per la DDR. GigaByte si è perfino preoccupata di inserire nella confezione l'utility Vtuner, capace di controllare le frequenze, le temperature le velocità di rotazione delle ventole.
Da LeadTek, intanto, arrivano le prime immagini della A250 Ultra, la prima scheda basata su GeForce4 Ti 4600. In questo caso, i dissipatori utilizzati acquisiscono un aspetto ancora più massiccio, tanto da far scomparire i circuiti sotto lo strato di metallo. Le velocità, anche in questo caso, sono decisamente notevoli.

ELSA RISCHIA IL FALLIMENTO

La tedesca Elsa è sull'orlo del collasso economico. Indebitata con otto grandi banche svizzere e tedesche, la produttice delle note Gladiac si è vista congelare le riserve creditizie. La cifra dovuta non è eccessivamente alta: 38 milioni di dollari, che potrebbero essere ripagati

soltanto se la produzione continuasse a pieno regime. C'è chi ha addirittura suggerito un intervento diretto di Nvidia, che vede in Elsa uno dei suoi partner più attivi, per risolvere una situazione causata dall'insuccesso commerciale dei chip Quadro.
Alcuni dirigenti dell'azienda si sono detti certi di riuscire a trovare una soluzione alla crisi in tempi brevi, ribadendo che gli acquirenti dei loro prodotti vedranno rispettati i normali diritti di garanzia. Parole che ricordano molto quelle dei vertici di 3dfx.

PER TUTTE LE TASCHE

ASUS V8460 ULTRA/DT E V8170 DDR/T

■ Produttore **Asus** ■ Distributore **Asus** ■ Telefono **06/7231669** ■ Prezzo V8460 Ultra/DT **€ 696** - V8170 DDR/T **€ 222**

I nuovi processori di Nvidia, come annunciato da tempo, sono puntualmente arrivati sul mercato. Andiamo subito ad analizzare il modello di punta di Asus, basato sul chip GeForce4 Ti 4600 (NV25), e la versione intermedia, sempre di Asus, che incorpora il GeForce4 MX440 (NV17).

Cominciamo parlando delle differenze rispetto agli esemplari già presenti sul mercato. Prima di tutto, vorremo sottolineare come sia finalmente presente il supporto per il doppio monitor anche sul modello di punta, una novità per Nvidia, che ha sempre relegato questa funzionalità ai modelli delle serie MX.

Passando al "cuore" dell'architettura del Ti, ovvero la GPU l'NV25, le modifiche non sono radicali. Non c'è stato, insomma, il salto che abbiamo potuto vedere nel passaggio fra GeForce2 e 3, nonostante le schede GeForce4 Ti siano di gran lunga le più potenti sul mercato. Oltre agli aumenti di frequenza di core e memoria (che viaggiano rispettivamente a 300 e 650 MHz nel modello di punta, ma ne sono presenti altri due "cloccati" a frequenze inferiori), segnaliamo come il quantitativo di RAM sia ora di ben 128 MB, fattore che dovrebbe consentire l'utilizzo di texture molto più grosse e definite.

La novità di maggior spicco è relativa al sistema nfiniteFX II, che si differenzia dalla prima versione per l'introduzione di una seconda unità di Vertex Shader, oltre all'aggiunta di alcune nuove funzioni per i Pixel Shader. Fra queste ultime, la più interessante è sicuramente lo Z-Correct Bump Mapping, che permette di calcolare con precisione l'asse Z relativo alle texture di tipo bump.

Se detto così può sembrare incomprensibile, ci basti sapere che, per esempio, ora è possibile creare con una semplice texture le irregolarità di una roccia, e far sì che l'acqua che le passa attorno le segua, esattamente come se queste scanalature fossero parte integrante dei poligoni che costituiscono il modello 3D. Uno dei demo mostrati alla presentazione tenutasi a Bruxelles era dedicata proprio a questo effetto, e dobbiamo ammettere che il risultato finale è spettacolare.

Altre importanti migliorie sono relative all'AntiAliasing: la nuova tecnologia Accuview ci dovrebbe consentire di ottenere immagini ancora più definite, prive di fastidiose scalettature, incidendo in maniera quasi impercettibile sulle prestazioni. È stata introdotta una nuova modalità, chiamata 4XS, che garantisce una qualità visiva addirittura superiore a quella ottenibile con il semplice AA 4X.

Passando ai modelli MX, la differenza principale dalla sorella maggiore giace nell'assenza di unità Pixel e Vertex Shaders programmabili; viene quindi a mancare il pieno supporto alle DirectX 8.1, prerogativa dei modelli Ti. Questa mancanza si riflette in maniera sensibile sulle prestazioni, che risultano quindi inferiori a quelle delle GeForce3.

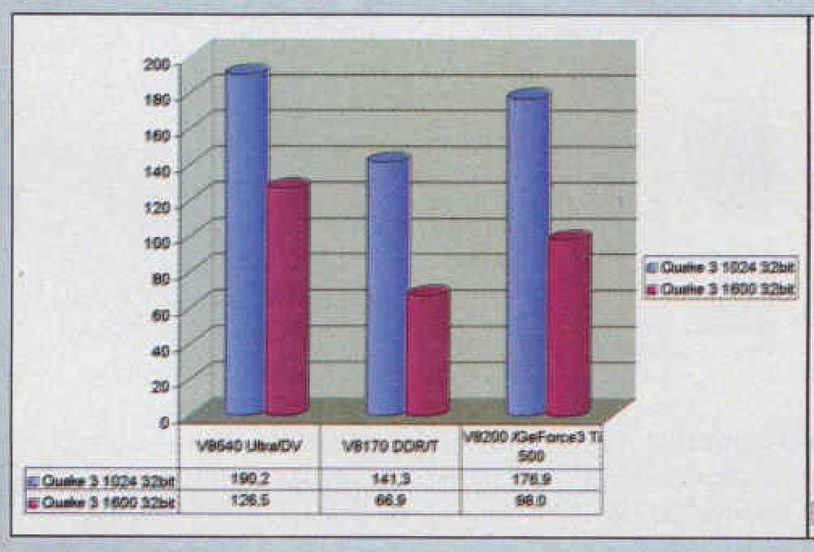
La memoria è limitata a 64 MB, ma coi giochi attuali questo non rappresenta un limite. Solo i titoli futuri, infatti, potranno trarre benefici dal maggior quantitativo di RAM. Anche in questo caso, saranno tre i modelli a disposizione dell'acquirente, sempre differenziati dalle frequenze di lavoro. Sia le Ti che le MX, inoltre, potranno godere della totale accelerazione per la riproduzione DVD, al pari di ATI e Matrox, grazie al nuovo VPE (ovvero, il Video Processing Engine). Alla luce di queste informazioni, siamo sicuri che gli appassionati del gioco senza compromessi rimarranno soddisfatti dalla V8460, che oltre a dimostrarsi la scheda più veloce sul mercato, include il comodissimo supporto doppio monitor. Chi vuole risparmiare può orientarsi verso le GeForce3 Ti (200 o 500), rinunciando al supporto doppio monitor, o verso il Radeon 8500, più veloce della terza generazione di GeForce, ma dotato di driver non perfetti (comunque ben realizzati e aggiornati di frequente).

Le GeForce4 MX, a nostro parere, andranno a sostituire il Radeon 7500 e tutta la gamma di GeForce2, delle quali sintetizzano il meglio: sono piuttosto veloci e permettono di collegare contemporaneamente due monitor, risultando quindi un ottimo compromesso fra prestazioni, prezzo e funzionalità.

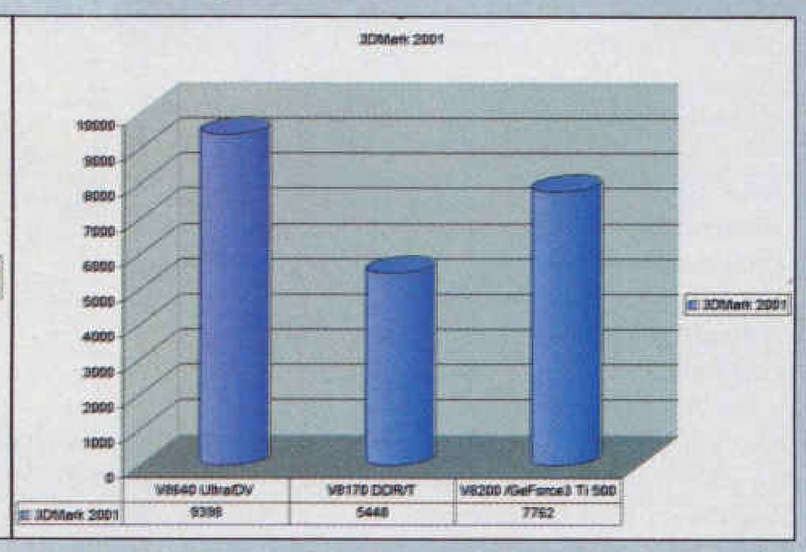
La scheda in questa immagine, quella priva di dissipatore, è la V8170, mentre in alto a destra possiamo vedere la V8460.

COME ABBIAMO ESEGUITO I TEST

Per sfruttare al meglio le potenzialità di queste schede, abbiamo deciso di non utilizzare il nostro solito PIII 800, ma di testarle su un AthlonXP 2000+ con 256 MB di memoria DDR. Il sistema operativo era Windows XP. Come possiamo rilevare dai grafici, la GeForce4 Ti stacca nettamente le altre schede, soprattutto con 3DMark 2001 e alle alte risoluzioni. Le GeForce4 MX, invece, sono risultate molto più lente rispetto alle GeForce3, svelando così la loro natura di acceleratori economici, a dispetto del nome ingannevole. Questo processore non è certo da bocciare, soprattutto considerando il prezzo cui è venduto: le sue prestazioni rimangono, infatti, dignitose, e utilizzando questa scheda sarà possibile giocare a ogni titolo, avendo l'accortezza di non impostare il dettaglio al massimo.



	V8640 Ultra/DV	V8170 DDR/T	V8200 /GeForce3 Ti 500
Quake 3 1024 32bit	190.2	141.3	176.9
Quake 3 1600 32bit	126.5	66.9	98.0



	V8640 Ultra/DV	V8170 DDR/T	V8200 /GeForce3 Ti 500
3DMark 2001	9398	5448	7762

V8460 ULTRA/DT IN DUE PAROLE...

La scheda più potente (e costosa) sul mercato. Più che una necessità, si tratta di uno sfizio; e come tale si paga caro.

9

CARATTERISTICHE	
RAM INSTALLATA	128 MB DDR
PROCESSORE	GeForce4 Ti 4600
SUPPORTO DVD	SI
USCITA TV	SI

V8170 DDR/T IN DUE PAROLE...

Questo prodotto è una versione meno potente delle GeForce3 e niente più, nonostante sia utilizzabile senza problemi per giocare.

8

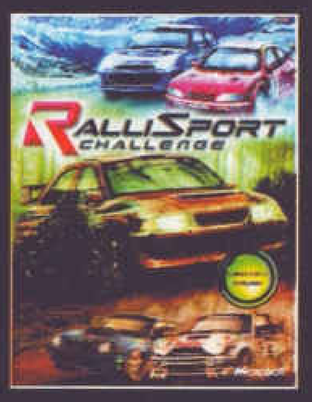
CARATTERISTICHE	
RAM INSTALLATA	64 MB DDR
PROCESSORE	GeForce4 MX
SUPPORTO DVD	V8170
USCITA TV	SI
	SI

NON LE SOLITE AUTO. NON I SOLITI PERCORSI.

XBOX

SOLO PER XBOX

E' il momento di uscire dai binari e spingersi a più di 200 km/h su fango, neve, pioggia, sporco, tutto al limite del controllo. E non sorprenderti se il pubblico scapperà nel vederti, se gli animali andranno a nascondersi, loro sanno che al tuo passaggio nulla sarà più come prima. Sta attento.



www.xbox.com/it/rallisport

PLAY MORE. PLAY RALLISPORT CHALLENGE.

© 2002 Microsoft Corporation. Tutti i diritti riservati. Microsoft, Xbox ed i logo Xbox sono marchi depositati di Microsoft Corporation negli USA e/o in altri paesi. Altri prodotti e nomi di società menzionati nel presente possono essere marchi dei lori rispettivi proprietari. © 2002 Digital Illusions CE. I marchi Quattro sono usati da Microsoft con l'espresso consenso scritto di AUDI AG. I nomi, simboli e progetti Mitsubishi e Lancer Evolution sono marchi e/o diritti di proprietà intellettuale di Mitsubishi Motors Corporation e usati da Miscrosoft Corporation su licenza. Merci à AUTOMOBILES PEUGEOT pour son aimable collaboration. Merci à RENAULT pour son aimable collaboration. I simboli e progetti Saab, 9-3, sono Marchi Saab usati da Microsoft Corporation su licenza. I nomi, simboli e progetti Toyota e Corolla sono marchi e/o diritti di proprietà intellettuale di Toyota Motor Corporation e usati da Miscrosoft Corporation su licenza. I marchi, brevetti dei progetti e copyright Volkswagen, sono usati con l'approvazione del proprietario. Il nome e il logo Castrol e i colori della squadra Castrol Toyota Corolla sono marchi di Castrol Limited, usati su licenza.

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

IL SISTEMA GIUSTO

Monitor piatto, masterizzatore DVD, processore potentissimo e ben 512 MB di RAM: sino a due anni fa, una simile configurazione avrebbe potuto lasciare al palo molte workstation professionali, dal costo di decine di migliaia di Euro. Adesso, con meno di 5.000 Euro, possiamo portarcela a casa, ben consci che le workstation non sono, poi, molto più potenti.

DVD FATTI IN CASA

Nonostante i prezzi siano scesi in tempi recenti, i masterizzatori DVD sono ancora piuttosto cari. Un utente avanzato può però considerare l'ipotesi di investire circa 650 Euro in una periferica che gli permetta di scrivere sui nuovi, capientissimi supporti digitali. Con una spesa all'apparenza enorme, infatti, avremo l'opportunità di stipare su un solo disco i back-up dei nostri dati, così come le voluminose raccolte di MP3. Saremo in grado di convertire i nostri CD audio in file compressi di alta qualità, magari a 320 Kb/s, senza dover per forza suddividere il tutto su decine di supporti argentei. Per non considerare, poi, la possibilità di riversare le ormai obsolete videocassetteVHS in un formato digitale, guadagnando in spazio e comodità di utilizzo. Al fine di trarre simili benefici, però, dobbiamo assicurarci che il nostro masterizzatore supporti il formato DVD+RW, l'unico che garantisce la compatibilità con tutti i lettori DVD, siano essi per computer o da tavolo.

PROCESSORE

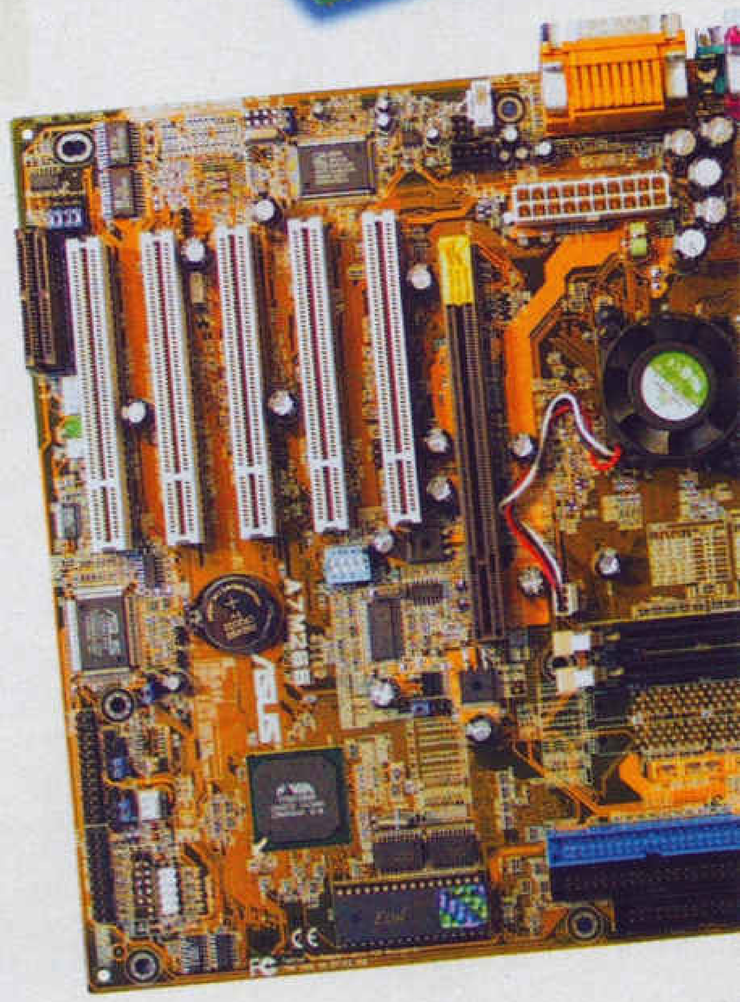
- Sistema ideale: Pentium 4 2.2 € 891,68
- Sistema medio: AthlonXP 1800+ € 220,80
- Sistema base: AMD Duron 1.3GHz € 114

Intel rientra prepotentemente in classifica, almeno per quanto riguarda la fascia di mercato che vuole il massimo, indipendentemente dal prezzo. Se il nostro budget è più limitato, invece, AMD continua a risultare la scelta migliore.

SCHEDA MADRE

- Sistema ideale: Asus P4T-E € 268,04
- Sistema medio: Gigabyte 7V7XE € 142,80
- Sistema base: Biostar M7VKB € 108

Cambia il processore e, ovviamente, anche la scheda madre. Non abbiamo il supporto RAID in questo caso, ma chi risultasse interessato a tale opzione può benissimo dotarsi di un controller RAID separato che, pur facendo lievitare il prezzo della configurazione, garantisce accessi ai dischi estremamente veloci.



MEMORIA RAM

- Sistema ideale: 512 MB DDR € 260
- Sistema medio: 256 MB DDR € 120
- Sistema base: 256 MB PC 133 € 110

Nonostante esistano molte soluzioni che permettono di utilizzare memorie DDR anche con i Pentium 4, chi vuole sfruttare al meglio questa architettura farebbe bene a optare per le più costose Rambus, che garantiscono una maggiore banda passante.

SCHEDA VIDEO

- Sistema ideale: 3D PROPHET 8500 AIW € 549,90 ■ Asus V8460 Ultra/DT € 696
- Sistema medio: scheda con GeForce4 MX € 222
- Sistema base: Hercules 3D Prophet 4500 € 96,60

Questo mese, abbiamo deciso di consigliare due schede nel sistema ideale. La Asus è rivolta a chi vuole solo giocare, ottenendo il massimo delle prestazioni, mentre il Radeon All In Wonder offre una nutrita serie di opzioni per gli appassionati di multimedia, pur rimanendo velocissima con i giochi.

CASSE

- Sistema ideale: Creative Inspire 7300 € 419
- Sistema medio: PCWorks Creative FPS1600 € 99
- Sistema base: Un paio di casse stereo € 16

Il nuovo sistema 5.1 proposto da Creative è sicuramente il migliore fra quelli attualmente disponibili, sia per qualità, sia per funzionalità. Volendo risparmiare, invece, le FPS 1600 sono le casse che offrono il miglior rapporto prezzo/prestazioni.

MONITOR

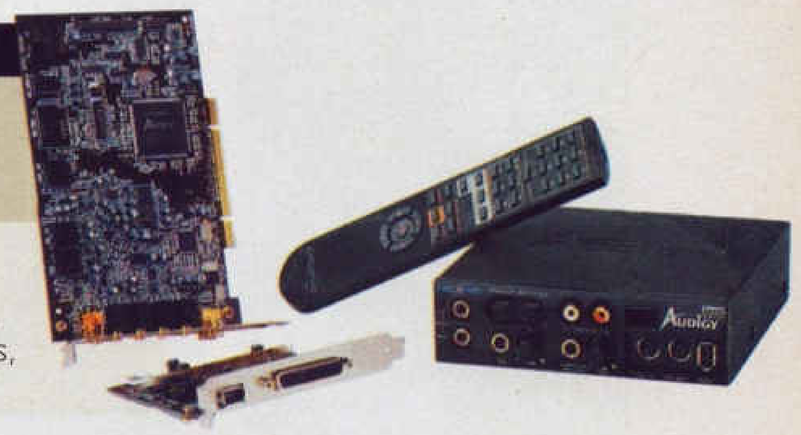
- Sistema ideale: Geovision V7T710 € 899
- Sistema medio: Geovision VT150 € 470
- Sistema base: Daewoo 719B 17" € 205

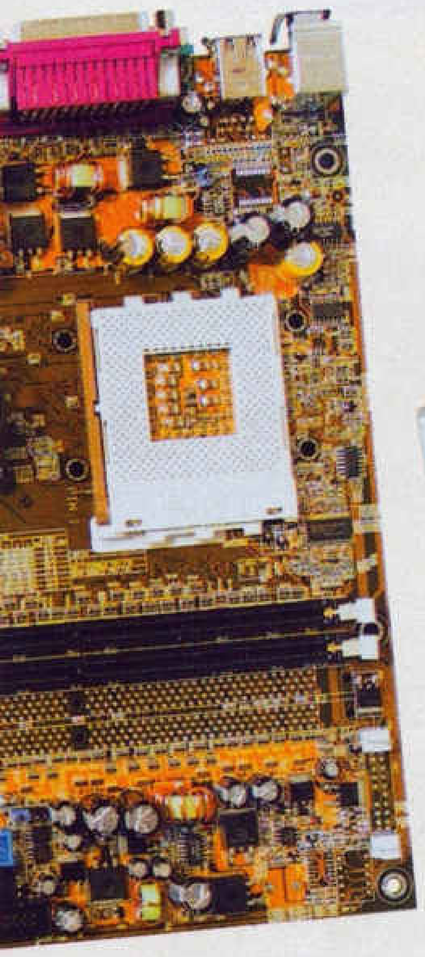
Ormai è possibile acquistare uno schermo TFT da 17" a meno di mille Euro, offerta irrinunciabile per chi pretende il massimo dal proprio computer. Invitante anche la categoria a 15". Chi vuole risparmiare, invece, con poco più di 200 Euro può portarsi a casa un discreto monitor con il tubo catodico da 17".

SCHEDA AUDIO

- Sistema ideale: SoundBlaster Audigy Platinum eX € 379
- Sistema medio: SoundBlaster Audigy € 135
- Sistema base: Muse XL € 25,90

Come prevedibile, il nuovo chip audio di Creative Labs, Audigy, si è dimostrato ottimo sia per chi gioca, sia per chi si diletta di musica e affini. La fascia economica è, invece, presidiata dalla ottima Muse XL di Hercules, che non sfigura nemmeno se rapportata a schede ben più costose.





LETTORE CD-ROM/DVD

- Sistema ideale: DVD-ROM 16x Pioneer e masterizzatore DVD HP E DV100I € 662,90
- Sistema medio: DVD-ROM 16x Pioneer € 103,90
- Sistema base: Olidata DVD-ROM 12/40 € 91

I masterizzatori DVD sono "quasi" abbordabili... a questi prezzi chi dispone di un budget elevato non dovrebbe lasciarsi sfuggire l'occasione. Il modello che suggeriamo è compatibile con lo standard DVD-RW, senza contare che può scrivere anche normali CD-R e CD-RW, risultando quindi una periferica completissima.

DISCO FISSO

- Sistema ideale: Maxtor E 120 GB € 315
- Sistema medio: Maxtor D740X 60 GB € 184,99
- Sistema base: Maxtor D740X 40 GB € 134,99

120 GB di spazio possono sembrare eccessivi, ma se possediamo un masterizzatore DVD potremo sbizzarrirci a montare i filmati delle nostre vacanze, senza doverci preoccupare perché teniamo sul disco fisso ore e ore (o meglio, molti MB) di registrazioni.

MOUSE

- Sistema ideale: Logitech iFeel Mouseman € 61,46
- Sistema medio: Logitech WheelMouse USB € 18,08
- Sistema base: Il mouse compreso nella confezione del nostro PC.

Il mouse ottico di Microsoft è un prodotto ancora molto valido, ma le funzioni di vibrazione offerte dall'antagonista proposto da Logitech ci hanno impressionato positivamente, grazie anche alla possibilità di personalizzarne ogni aspetto.

RISULTATO

Sistema ideale: € 4705,98/4852,08 (limite 5.200,00)

Sistema medio: € 1716,57 (limite 1.800,00)

Sistema base: € 901,49 (limite 1.000,00)

ANNULLA, RIPROVA, TRALASCIA

La stampante è in sciopero perenne, lanciando *Quake III* parte il programma di posta elettronica e il joystick si muove impazzito anche a computer spento? Niente paura, i problemi hardware giocosi verranno risolti da Quedex, nella provvidenziale rubrica tecnica mensile. Scriviamogli e attendiamo il suo responso!

QUEL PULSANTE SCONOSCIUTO

Magici tasti per fare accelerare il computer, homepage recalcitranti e caratteri smussati sono argomento della rubrica tecnica di questo mese, per una volta imperniata su problemi non relativi ai giochi. Nel rispondere alle richieste di lettori in difficoltà tecnologiche provo il solito cordiale piacere, quindi continuate a scrivere copiosamente all'indirizzo: **annulla@futuremediaitaly.it** o al più vetusto **GMC, via Asiago 45, 20128 Milano**. Nel frattempo, continuerò a testare per voi mouse e accessori vari sui server di *Medal of Honor*; lavorare per GMC ha anche i suoi vantaggi...

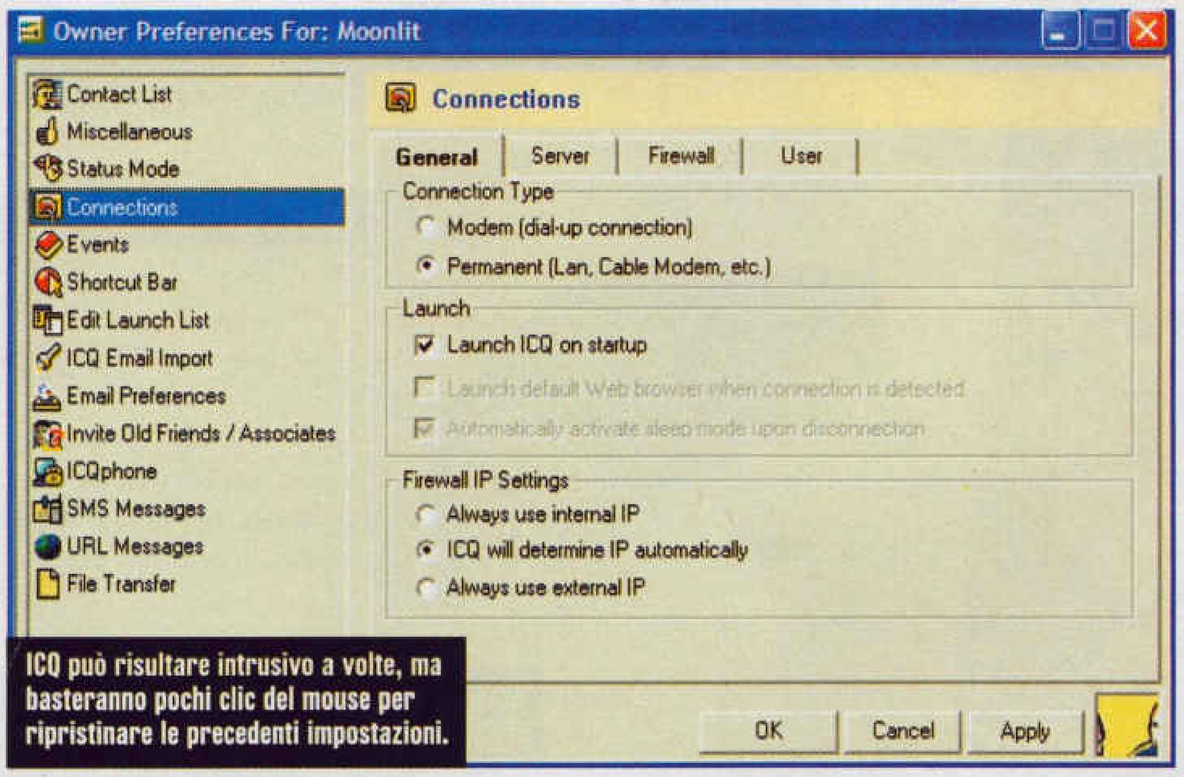
Quedex

D:> Caro Quedex, sul mio Pentium 133, tra i tasti presenti sul case, uno è contrassegnato dal nome "Turbo". Alcuni miei conoscenti sostengono che premendolo vengono raddoppiati i Mega Hertz, per cui dovrei andare a 266 MHz. C'è qualcosa di vero o mi hanno illuso inutilmente?

Angelus

R:> Ciao Angelus, spiacente di deluderti, ma il pulsante "turbo" presente sul tuo case non può affatto raddoppiare miracolosamente la velocità del processore, perlomeno non nel modo da te indicato. Il tasto in questione, ormai scomparso nei moderni case ATX e NLX, è un'eredità tramandataci dai computer dei primi anni '90, quando i 386 e i 486 dominavano il mercato. Prima della diffusione dei "compatibili IBM", basati su processori di varie frequenze, gli sviluppatori erano abituati a programmare dei giochi pensando che tutti utilizzassero la stessa CPU. Quando i 286 lasciarono il posto ai 386 e ai 486, si scoprì che molti programmi scritti per i vecchi processori a 8 o 16 MHz si bloccavano, o diventavano inutilizzabili sui computer più recenti, a causa la troppa velocità. Intel decise di risolvere il problema tramite l'opzione "turbo", una modalità compatibile che dimezzava, o addirittura portava a un terzo, la velocità del processore. Il

Alcuni appassionati hanno trovato il modo di personalizzare anche l'obsoleto tasto "Turbo".



ICQ può risultare intrusivo a volte, ma basteranno pochi clic del mouse per ripristinare le precedenti impostazioni.

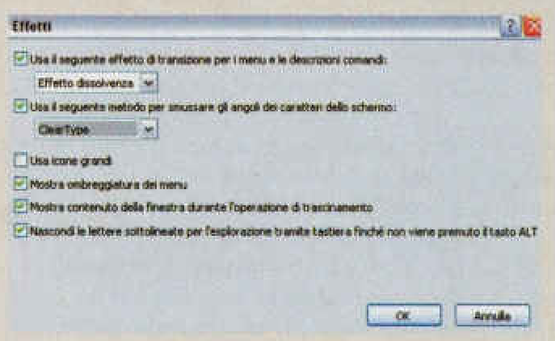
BELLA MELA, MA QUANTO COSTA!

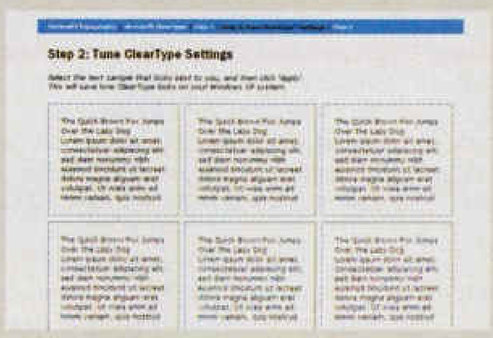
Sulle pagine di GMC, raramente lasciamo spazio alle notizie riguardanti "l'altra metà del cielo informatico", come viene chiamato spesso il variopinto universo dei computer Apple. Il motivo è semplice: i computer della mela non vantano un parco giochi paragonabile a quello dei PC basati su Windows, sebbene negli ultimi anni qualche titolo importante sia stato convertito per l'elegante sistema operativo Mac OS. Il lancio del nuovo iMac merita, però, di essere citato, fosse soltanto per lo splendore estetico del prodotto in questione. Tutte le componenti del nuovo arrivato (compreso un DVD-RW chiamato SuperDrive) sono integrate all'interno di una sfera traslucida di pochi centimetri di diametro, dalla cui sommità parte un corto braccio meccanico impegnato a sorreggere un monitor ultrapiatto da 15'' di eccellente qualità. Il poter cambiare angolazione, altezza e posizione laterale allo schermo usando delicatamente solo due dita fa somigliare il tutto a una lampada da tavolo "aliena". Meno gradevole è il prezzo: 2600 Euro circa per il modello di punta, dotato di SuperDrive, processore G4 a 800 MHz, 256 MB di RAM e GeForce2 MX. Ovviamente, Apple punta sugli acquirenti disposti a spendere cifre molto alte solo per aggiudicarsi un design all'avanguardia, utile ad abbellire gli ambienti casalinghi, ma vale la pena chiedersi se un prezzo più accessibile non attirerebbe il vasto mercato dei giocatori. Con la stessa spesa, in ambito PC è possibile acquistare un buon Pentium 4, dotato di GeForce3 e monitor LCD da 17 pollici, in grado di disintegrare le performance della originale controparte. Se Apple offrisse una versione del nuovo iMac rivolta ai videogiocatori (non tanto cambiando l'ottimo processore centrale, quanto aggiornando la scheda video e sostituendo il costoso DVD-RW con un più economico lettore DVD), forse molti appassionati di *Return to Castle Wolfenstein* e affini ne prenderebbero in considerazione l'acquisto.

SOLO PER ESPERTI

CLEARTYPE, L'ANTIALIASING DI XP

Anche a chi utilizza il computer esclusivamente per giocare sarà capitato più di una volta di leggere dei testi, anche soltanto nello scorrere le notizie di *gamesradar.it*. Forse non tutti sanno, però, che Windows XP offre una tecnica di AntiAliasing applicabile ai caratteri sullo schermo. ClearType, questo il suo nome, svolge un compito simile a quello tipico delle ultime schede 3D nei giochi: aggiunge dei contorni sfumati intorno ai pixel delle figure (in questo caso le lettere), così da rendere più tenue il passaggio tra i colori. Se nei giochi l'effetto è prettamente cosmetico, nel caso di ClearType l'intento è quello rendere più leggibile il testo, soprattutto sui monitor ultrapiatti (LCD). Per attivare questa funzione, bisogna raggiungere il Pannello di Controllo e da qui la sezione Schermo; nella finestra successiva, scegliendo la sezione Aspetto e in seguito premendo il pulsante Effetti, è possibile selezionare la voce ClearType dal menu a tendina sottostante l'opzione Usa il seguente metodo per smussare gli angoli dei caratteri sullo schermo. Non tutti gli LCD traggono vantaggio dall'applicazione di questa tecnica, tanto che, su alcuni computer, il testo sembra migliore senza ClearType. Le differenze sono date dalla risoluzione, dal contrasto del monitor e dalla scheda video. All'indirizzo: www.microsoft.com/typography/cleartype/cleartypeactivate.htm è però possibile configurare questa tecnica di smussamento dei caratteri, in modo da soddisfare le esigenze di tutti, compresi alcuni utenti di monitor tradizionali (CRT). Il sito è in inglese, ma scegliendo il collegamento Tune ClearType Settings i passaggi successivi saranno facilmente intuibili.



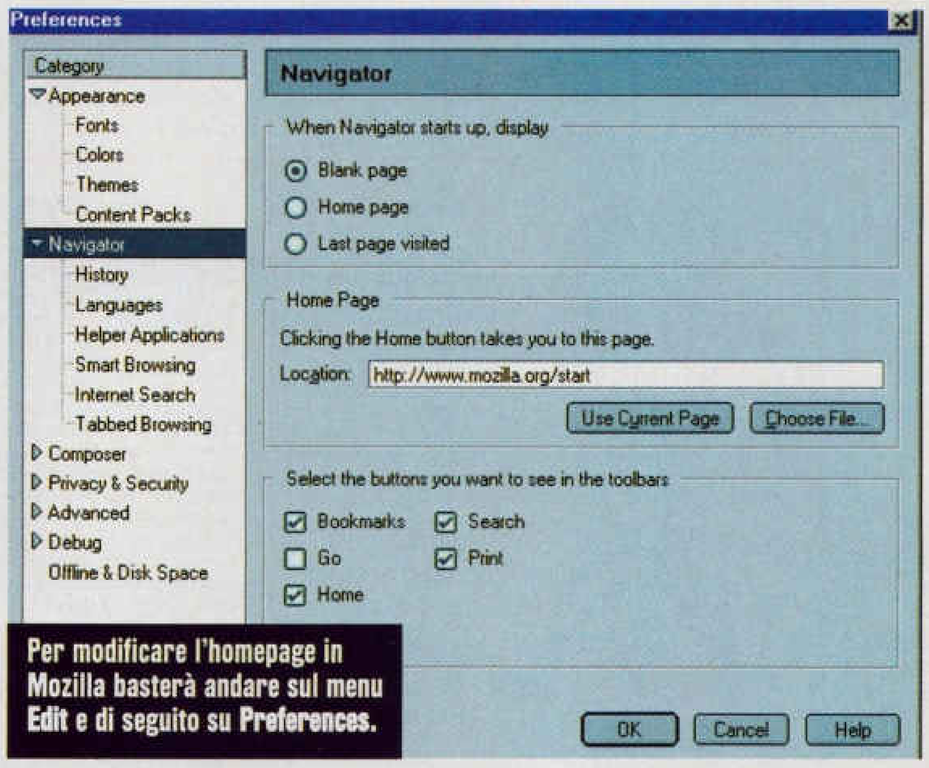


tasto turbo, una volta premuto, svolgeva proprio questa funzione: un 486 da 33 o 66 MHz veniva immediatamente portato a 8 o 16 MHz, a tutto beneficio dei giochi più datati. Come potrai intuire, con la comparsa dei Pentium tale funzione fu del tutto abbandonata. I programmatori iniziarono a inserire degli algoritmi utili a identificare le frequenze di lavoro della CPU, altrimenti non avrebbero mai potuto produrre dei titoli adatti sia ai Pentium 100, sia ai Pentium 3 1000. Il tasto turbo nel tuo case, molto probabilmente, non è nemmeno collegato alla scheda madre, dato che il ponticello relativo è scomparso da anni. Gli utenti più "smanettoni", però, hanno iniziato a sfruttare il pulsante in questione per i compiti più disparati: c'è chi lo utilizza per spegnere l'altoparlante del case e chi lo ha adottato quale tasto di reset sotto Linux. Su alcuni case, il tasto era accompagnato da un display a tre cifre riportante la velocità del processore (è divertente pensare che oggi non riuscirebbe a mostrare correttamente i MHz di un Athlon XP o di un Pentium 4), e può essere programmato in modo da far comparire delle lettere o dei numeri personalizzati. Per maggiori informazioni, consulta il sito **www.pcmech.com/show/case/106**.

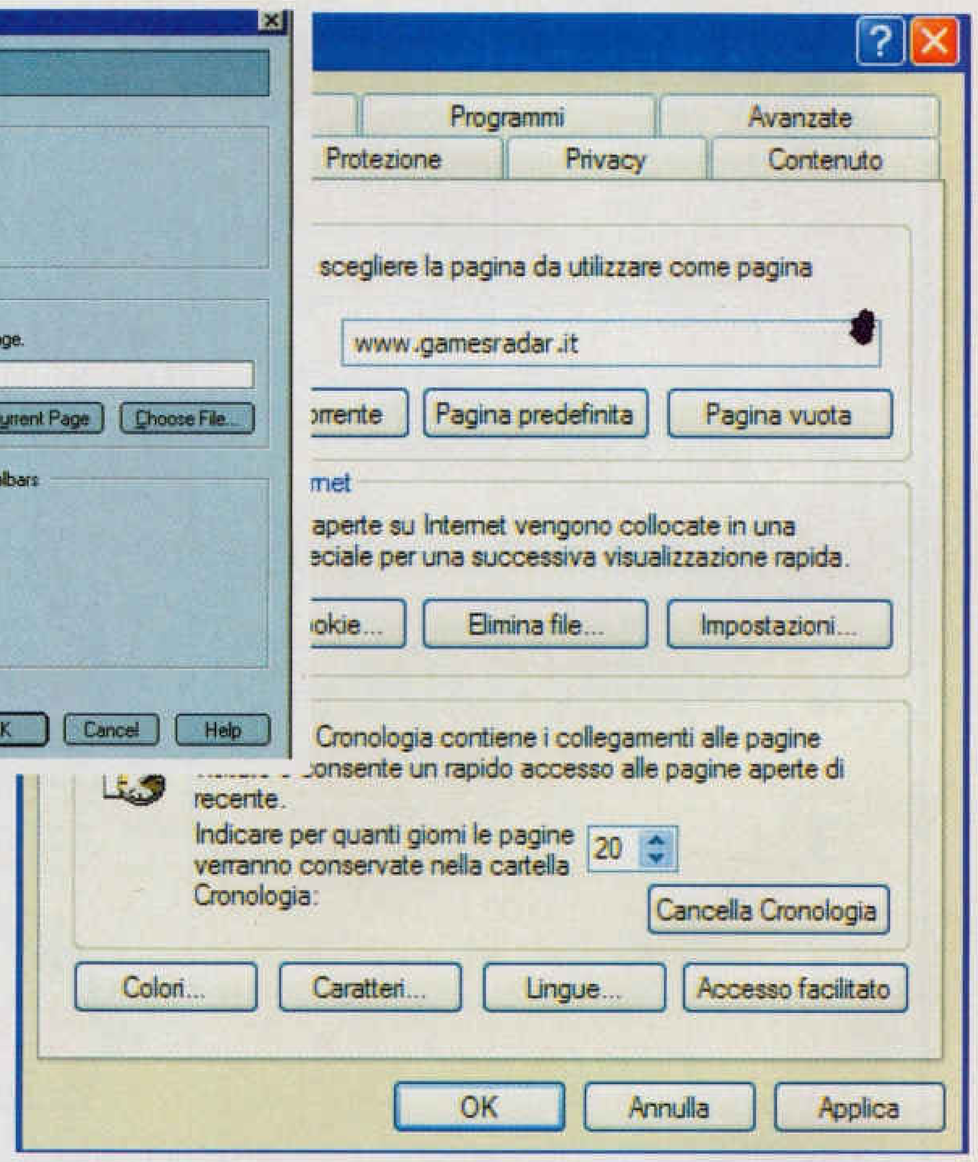
D:> Gentile Quedex, potresti dirmi come faccio a impostare la pagina iniziale di Internet Explorer ?

Ciprinus

R:> Ciao Ciprinus,
Anche se non è strettamente legata ai videogiochi rispondo alla tua domanda perché molto frequente. Scegliere la pagina iniziale in Internet Explorer è molto semplice. Seleziona l'icona del browser dalla scrivania di Windows con il tasto destro del muose e premi **Proprietà**, oppure avvia il navigatore e raggiungi il menu **Strumenti** e in seguito **Opzioni Internet**. Nella scheda **Generale** troverai la sezione **Pagina Iniziale**. Scrivi nel campo apposito l'URL (l'indirizzo Internet) che preferisci e premi **OK**. In alternativa, puoi anche utilizzare i tasti **Pagina Predefinita** (li ritroverai sul sito Microsoft Network: **www.msn.it**) o **Pagina Vuota**, che eviterà il caricamento della pagina iniziale mostrandoti una finestra vuota dopo l'avvio di Explorer. Con Netscape e Mozilla, il percorso è leggermente diverso: una volta avviato il browser, bisogna raggiungere il menu **Modifica** e in seguito scegliere la voce **Preferenze**. Dal menu ad albero sulla destra della finestra bisogna poi scegliere le voci **Navigator** e quindi **Homepage**.
Approfitto dell'occasione per risolvere un problema che spesso affligge gli utenti di ICQ, il noto programma di Istant Messaging (IM). Se Explorer continua a visualizzare come pagina iniziale **www.icq.com**, nonostante si sia specificato un altro indirizzo, bisogna raggiungere, una volta avviato ICQ, la finestra **Preferences** richiamabile dal pulsante **Main**. Fatto questo, scegliamo la sezione **Connections** e togliamo il simbolo di spunta dalla voce **Launch default Web Browser when connections is detected**. Per farlo, potremmo dover attivare la voce **Launch ICQ on StartUp**, che disattiveremo in seguito se non vogliamo che ICQ parta automaticamente dopo la connessione. Premiamo **OK** e chiudiamo ICQ. Avviamo Explorer o Netscape e inseriamo la nostra pagina preferita. Al riavvio del computer, il browser non si ostinerà più ad aprire il vecchio indirizzo indesiderato.



Per modificare l'homepage in Mozilla basterà andare sul menu Edit e di seguito su Preferences.



LE NOSTRE PROVE

Come capire quali giochi sono degni dei nostri risparmi

LA PAGELLA DI GMC

Per giudicare i giochi che proviamo per voi abbiamo adottato il metodo più semplice e immediato che si possa immaginare: quello dei voti scolastici. Per avere un'idea di cosa pensiamo di ogni gioco, è sufficiente dare un'occhiata alla tabella qui sotto

10 Il gioco perfetto. Nella storia di Giochi per il Mio Computer questo voto non è mai stato assegnato. Chissà se prima o poi qualche casa di software sarà in grado di strapparci il tanto agognato "dieci"?

9 Un capolavoro: un gioco che consigliamo a chiunque sia anche lontanamente interessato al genere trattato. Quando assegnamo un "nove", possiamo star certi che il gioco vale interamente i soldi necessari per l' acquisto. Viene assegnato molto raramente...

8 Un ottimo gioco, che per alcuni difetti magari marginali, non riesce a raggiungere il "nove". Ciò non toglie che si tratti di un prodotto di tutto rispetto, che gli amanti del genere dovrebbero acquistare a occhi chiusi. A volte possiamo assegnare "otto" a un gioco un po' "specialistico" e non adatto a tutti i palati...

7 Un buon gioco. Certo, non può misurarsi con i suoi colleghi meritevoli di un "otto" o di un "nove", ma in grado di regalarci ore e ore di divertimento, soprattutto se avremo la pazienza di sorvolare su qualche difetto nella giocabilità che gli impedisce di entrare nel novero dei classici.

6 La sufficienza. Non ha difetti gravissimi, ma potrebbe non brillare per originalità o per la qualità della sua realizzazione. Se il genere ci piace, possiamo tranquillamente prenderlo in considerazione, altrimenti è meglio lasciarlo perdere.

5 Qui cominciano i problemi. Non si tratta ancora di un totale disastro, ma comunque si trova senz' altro di meglio sulla piazza. Tendenzialmente, è preferibile lasciarlo sullo scaffale...

4 Non ci siamo proprio. I casi sono due: il concetto di gioco non ha ragione di essere oppure è stato sfruttato talmente male da minarne completamente le buone intenzioni iniziali. Evitiamolo, staremo meglio.

3 Difficilmente può capitare di assistere a un simile scempio. Quasi quasi, potrebbe valere la pena acquistarlo solo per farsi quattro risate. Suvvia, non scherziamo...

2 Peggio di "tre". Serve sapere altro?

1 Ancora peggio di "due". Un gioco per ZX Spectrum che gira lento su un Pentium 3 con Ge Force 2. E non stiamo parlando di un emulatore...

COME PROVIAMO I GIOCHI

Ovvero le linee guida dei nostri esperti

1 Giochi per Il Mio Computer prova soltanto giochi completi e finiti. Magari non riceviamo la scatola, oppure possiamo provare la versione inglese di un gioco che poi verrà tradotta, ma si tratta sempre di versioni complete.

2 Proviamo ogni gioco almeno tre o quattro giorni prima di dare un giudizio e scrivere il pezzo. Se poi il gioco è particolarmente meritevole, da "sette" in su, cerchiamo sempre di completarlo.

3 A Giochi per Il Mio Computer abbiamo almeno un paio di esperti per ogni genere, e facciamo in modo di assegnare la prova di un titolo solo a chi conosce a fondo quel particolare genere di videogiochi. Solo un vero appassionato di simulazioni di calcio scriverà la prova di *FIFA 2003*.

4 I voti che vedremo nelle pagine di Giochi per Il Mio Computer sono assegnati con estrema severità: quando un gioco è brutto o poco giocabile, non avrà certo la sufficienza.
Se un gioco riceve l'emblema di "Gioco del Mese" o "Consigliato", potremo star certi che si tratta di un ottimo prodotto che non sfigurerà nella nostra collezione ideale.

5 Cerchiamo sempre di giudicare ogni gioco per quello che offre: se si tratta di uno sparatutto 3D, sarà fondamentale verificare la sua giocabilità, la qualità del gioco via Internet e la velocità su un computer da gioco dotato della migliore scheda 3D del momento. Se stiamo testando un gioco di strategia sulla Seconda Guerra Mondiale, sarà più importante verificarne l'accuratezza storica. Se invece proviamo un simulatore di guida, controlleremo che il rumore del motore, le prestazioni della vettura e il suo cruscotto siano delle fedeli riproduzioni del bolide reale.

GIOCO DEL MESE

Giochi per Il Mio Computer assegna l'ambitissimo premio "Gioco del Mese" ai titoli che devono entrare nella nostra collezione. Tutti i giochi che ricevono questo segno di distinzione sono raccomandati a "scatola chiusa" dal team di Giochi per Il Mio Computer e siamo convinti che ben difficilmente qualcuno ne rimarrà deluso. Non è detto che ogni mese esista un gioco meritevole di questo premio, anzi...

GIOCO CONSIGLIATO

Tutti i giochi che ricevono un voto tra 8 e 10 (se mai dovessimo assegnare un voto così alto) possono diventare "Giochi Consigliati". Ma un voto alto non basta. È necessario che il gioco in questione sia anche destinato a diventare una pietra di paragone per i titoli futuri, che sia originale e, ovviamente, più divertente dei concorrenti. Se amiamo un genere di videogiochi e ne vediamo uno "Consigliato", sappiamo cosa comprare!

UN VERO AFFARE!

Sappiamo tutti che i videogiochi normalmente hanno un costo piuttosto elevato: tuttavia, a volte, capita di vedere prodotti davvero interessanti a un prezzo notevolmente ridotto, la metà o a volte un terzo del prezzo "pieno"; questi giochi, se sono divertenti e giocabili, ricevono quindi il "marchio" di "Un Vero Affare!". Se vediamo questo simbolo su una prova di Giochi per il Mio Computer, potremo essere sicuri di divertirci senza spendere troppo!

IMPORTAZIONE PARALLELA

Non sempre i titoli più meritevoli riescono a trovare un importatore ufficiale nel nostro paese, ma questo non ferma l'intrepida redazione di GMC. Andando a scovare i giochi nei negozi che praticano l'importazione parallela, o acquistandoli sulla Rete, le prove di Giochi per Il Mio Computer riescono così a essere sempre attuali e, alle volte, ad anticipare il successo di qualche fuoriclasse. Con questo simbolo verranno indicati i titoli acquistabili via Internet o d'importazione parallela.

REQUISITI DI SISTEMA

Tutti i giochi che proviamo sono testati sul computer più avanzato disponibile al momento. Tuttavia, molti dei nostri lettori non hanno un computer da Formula 1, e quindi su GMC utilizziamo uno speciale spazio per indicare le risoluzioni supportate dal gioco, e le opzioni grafiche "scalabili" per consentire prestazioni decorose su PC più lenti.

REQUISITI DI SISTEMA

Come gira *Global Operations* sui nostri computer.

■ Risoluzioni Supportate
Da 640 x 480 a 1600 x 1200
■ Opzioni Grafiche
Regolazione dei dettagli e dei poligoni, effetti particellari

VERDETTO: *Global Ops* ha dei requisiti minimi piuttosto elevati, pertanto possiamo aspettarci di ammirare le sue doti grafiche solo con computer di medio o alto livello. Anche scegliendo la massima risoluzione e i dettagli più elevati, la grafica non riesce a tenere testa ad altri sparatutto che sono arrivati da poco sul mercato quali *Medal of Honor*.

CHI PROVA I GIOCHI A GMC

Giochi per il Mio Computer si affida per le prove dei giochi a uno staff d'eccezione, che include i migliori esperti del settore. Scopriamo insieme chi si nasconde dietro le pagine della nostra rivista preferita!

MASSIMILIANO ROVATI
Specializzato in: Completare la propria collezione di DVD - nel senso che vuole tutti i DVD usciti sul mercato
Gioco preferito: *Aspettare "Episodio II"*

PAOLO DENTE
Specializzato in: Fugaci apparizioni in redazione che ricordino a tutti la sua, peraltro indiscutibile, originale genialità.
Gioco preferito: *Giochi di Potere*

MIKE ORTOLANI
Specializzato in: Ricercare ogni singolo gioco ispirato a Napoleone e le sue vittorie, compresi gli screen saver.
Gioco preferito: *No One Lives Forever*

SIMONE BECHINI
Specializzato in: Elaborare con il benzinaio la strategia dei rifornimenti in volo lungo il quotidiano tragitto casa-lavoro!
Gioco preferito: *Fare il papà*

ALBERTO FALCHI
Specializzato in: Trovare la sottile linea rossa che lega i ritmi psichedelici con i più arzigogolati codici di criptazione del citofono.
Gioco preferito: *Ricordarsi la scheda*

YURI ABIETTI
Specializzato in: Dimostrare al mondo che la "Forza" esiste veramente, specie nei giochi di ruolo.
Gioco preferito: *Kiss Psychocircus*

GIANLUCA LOGGIA
Specializzato in: Improvvisarsi all'occorrenza ottico o taumaturgo, finendo però col procurare disagi e ire tra i suoi simili.
Gioco preferito: *Disciples II*

LA LUNA DEGLI AVVENTURIERI

Meglio procurarci la spada e il grimorio, per i giochi di questo mese. Anche una racchetta può servire, già che ci siamo.

Un mese da avventurieri, oseremmo dire, anche se non nel senso stretto delle imprese classiche di Sierra e LucasArts, che purtroppo di questi tempi scarseggiano.

Per iniziare, abbiamo due giochi di ruolo piuttosto coinvolgenti, che danno nuova linfa vitale a questo genere, ovvero il soddisfacente *Might & Magic IX* e l'eclettico *Wizardry 8*.

Quest'ultimo, come abbiamo sottolineato nella prova, è più adatto a chi sa molto bene l'inglese.

Non dimentichiamo, poi, *Grandia 2*, che, ricalcando il successo di *Final Fantasy VIII*, ci permetterà di osservare eroiche ricerche e mostri fantastici con una prospettiva tutta giapponese.

Ma non è finita qui: *Warrior Kings* prosegue la strada, iniziata da *Empire Earth*, dei giochi di strategia fantasy in 3D (che proseguirà presto con *Warcraft III*, di cui troviamo un'anteprima a pagina 52). Tra l'altro, nel caso di *Warrior Kings* i programmatori hanno cercato di prendere il meglio da *Age of Empires* e *Shogun: Total War*. Il risultato possiamo scoprirlo a pagina 92.

Passando ai giorni nostri, *Global Operations* ripropone gli scontri tra gruppi d'intervento speciali e terroristi visti in *Counter Strike* – non a caso lo sviluppatore del gioco aveva lo zampino in *CS*. Il risultato è un "ibrido" che dovrebbe piacere sia ai giocatori in solitario, sia a quelli multiplayer.

Virtua Tennis, infine, si aggiudica la palma di miglior gioco di tennis per computer, dimostrando che i giochi nati e studiati su console possono arrivare su PC alla grande, se non addirittura migliorati!

Paolo Paglianti
paolo.paglianti@futuremediaitaly.it

LE PROVE DI QUESTO MESE

Warrior Kings 88
Might & Magic IX 92
Heroes of M&M IV 96
Grandia 2 98
Global Operations 102
Star Trek Bridge Commander 106
Cossacks The Art of War 111
Virtua Tennis 112
Sid Meier's SimGolf 116
PC Basket 2002 118
Jerusalem 119
Jagged Alliance 2 120
Loch Ness 122
Uplink 124
Wizardry 8 126
Ultimate Quake 128

Giochi Budget
Starship Troopers 130
24 Ore di Le Mans 130
La Parola ai Lettori 132

FABIO PAGLIANTI
Specializzato in: Scoprire quanto ci si mette a "investire" nel modo giusto 7.000 Euro capitati tra capo e collo.
Gioco preferito: *Virtua Tennis*

MARCELLO CIRILLO
Specializzato in: Trovare un modo per mettere in pratica ciò che ha imparato negli ultimi due anni. Fare il bagnino!
Gioco preferito: *Ballistics*

ALESSANDRO GALLI
Specializzato in: Gestire uno dei migliori locali del nord-ovest milanese, distribuendo inviti gratuiti a tutta la redazione.
Gioco preferito: *FIFA 2002*

MATTEO BITTANTI
Specializzato in: Fornire opinioni intelligenti e appropriate su tutto ciò che riguarda la difficile arte dei videogiochi.
Gioco preferito: *Sensible Soccer*

VINCENZO BERETTA
Specializzato in: Avventure, giochi di ruolo, sparatutto 3D, strategici simulatori, multiplayer; mancano solo gli sportivi!
Gioco preferito: *Europa Universalis 2*

PRIMOZ SKULJ
Specializzato in: Decidere di andare a vivere in Slovenia perché gli piace il suffisso di dominio .sl. E poi la birra è buona, da quelle parti.
Gioco preferito: *Commandos 2*

ROBERTO CAMISANA
Specializzato in: Sognare di essere un cavaliere di un immaginario Medio Evo. Preferibilmente in Giappone.
Gioco preferito: *Grandia 2*

GENERE: STRATEGIA IN TEMPO REALE

WARRIOR KINGS

I Re Guerrieri di Microids gettano il guanto di sfida nell'arena dei giochi strategici in tempo reale.

Alcuni momenti della trama sono narrati con stacchi filmati, che utilizzano il sistema grafico del gioco.

Una splendida cittadella mediorientale occupata dalle truppe nemiche.

RE ITALIANI

Warrior Kings **comparirà sugli scaffali del nostro negozio di fiducia interamente tradotto in lingua italiana.**

IL nuovo gioco di strategia in tempo reale degli sviluppatori Black Cactus, ereditato da Microids dopo una prima fase di gestazione sotto l'etichetta Sierra, ci conduce in un goticheggiante universo che ricorda le regioni mediterranee del nostro mondo, ma con una marcata connotazione fantastica.

E' bene dire subito che *Warrior Kings* (*WK* d'ora in poi) non è una versione in chiave fantasy di *Shogun: Total War*, visto che è del tutto assente la componente strategico-globale del gioco EA (anche se alcuni elementi, come la divisione in province del mondo, fanno pensare che tale elemento potrebbe essere introdotto in un futuro seguito o espansione). In tal senso, *WK* ricorda più da vicino "classici" della strategia in tempo reale come *Age of Kings*, anche se, come vedremo, con un paio di interessanti innovazioni. La campagna è strutturata su una serie di scenari collegati, da giocare in ordine, anche se le scelte effettuate in alcune particolari "giunzioni" possono variare il nostro cammino. Tutto inizia con la morte del saggio Re Amalric per mano degli

"Un gioco dal carattere monumentale"

sgherri del malvagio Impero che domina sul mondo conosciuto. La storia seguirà le avventure del figlio Artos, incaricato dal padre morente di vendicare il suo nome e condurre alla ribellione i regni sotto il dominio dell'Impero.

Il paesaggio e le unità di *WK* sono in 3D reale, con una telecamera libera che può avvicinarsi fino a contemplare la singola unità, o allontanarsi tanto da fornire una panoramica del campo di battaglia. Mentre questa scelta permette la creazione di campi di battaglia ricchi e verosimili, essa risulta talvolta un po' disorientante per il giocatore. Può avvenire, infatti, che alcune unità finiscano dietro edifici o alture che le celano alla vista, e l'unico modo per tornare a seguirle risulta essere quello di ruotare la mappa.

A tale rotazione, non corrisponde però l'analogo orientamento della mini-mappa strategica, e così se non torniamo a sistemare la mappa con il nord in alto è possibile che nella frenesia della battaglia ci spostiamo velocemente verso sinistra pensando di andare a ovest, mentre ora l'ovest è in alto – un difetto nell'interfaccia che può causare confusione nei momenti critici, e che, indirettamente, ci fa comprendere perché a suo tempo *Empire Earth* aveva eliminato questa opzione.

Uno dei pregi più grandi di *WK* è quella che potremmo chiamare la "rappresentazione ambientale", un insieme di elementi che vanno dalla trama, alla dettagliata descrizione del mondo, alla rappresentazione grafica dei suoi variopinti territori (dalle brulle highland del nord alle sabbie roventi del "vicino oriente"). Giocando a *WK* si ha la sensazione di partecipare a una vicenda paragonabile,

La presentazione di ogni missione porta avanti la trama generale del gioco, e ci presenta la storia e la situazione politica dei territori in cui combatteremo.

Artos è il personaggio che impersoniamo nel gioco. Picchia come un fabbro, ma se dovesse venire ucciso anche la nostra avventura sarebbe finita.

Formazione in colonna

MOVIMENTI COMPATTI

In questo gioco, per far muovere più unità differenti allo stesso passo bisogna ricorrere a un piccolo espediente. Utilizziamo, quindi, il comando "Guardia" (ovvero il tasto "**G**" della tastiera) sulle truppe più lente tra quelle sotto il nostro comando. Per esempio, disponendo di picchieri e cavalleggeri, al fine di farli arrivare insieme allo stesso obiettivo, facciamo proteggere i fanti (l'unità più lenta) dalle unità montate. Attenzione, però, perché non sempre i nostri uomini si dimostreranno molto "svegli" nel trovare la strada più logica per avanzare.

per gusto e ricchezza, a quella di un buon romanzo fantasy, mentre l'ambientazione non sembra affatto essere stata "messa insieme" per sorreggere la campagna, ma ha una vivida indipendenza e potrebbe tranquillamente tornare per fare da sfondo ad altri giochi.

Dal punto di vista narrativo, dunque, *WK* è una vera esperienza. La stessa lode può essere rivolta alla grafica, come dimostrano le immagini di queste pagine. I paesaggi sono diversi e variegati, e le caratteristiche morfologiche del territorio diventano un elemento importantissimo quando si pianifica una battaglia, grazie anche a un sistema di combattimento che tiene conto dell'effetto di pendii e dirupi sugli scontri sia all'arma bianca, sia con armi da lancio. Insomma, quando proveremo a fare piovere in testa una gragnola di frecce a un nemico che sta arrancando faticosamente in fondo a un canyon, per il nostro avversario la giornata comincerà davvero male!

L'aspetto più monumentale del gioco è dato, forse, dalla mera dimensione di alcune delle mappe e delle battaglie. In un caso, abbiamo cronomentrato che per scorrere da un'estremità all'altra di una città sotto assedio sono occorsi 30 secondi, mentre ovunque arrivavano colonne di avversari, macchine d'assedio seminavano distruzione e mura e palazzi crollavano in fiamme. Microids afferma che alcune mappe simulano territori di 25 miglia quadrate, e la nostra impressione è che questa affermazione sia corretta.

Tale caratteristica è evidenziata da una scelta di progettazione apparentemente secondaria, ma che, in realtà, si rivela la chiave per apprezzare pienamente *WK*: a differenza di altri giochi strategici in tempo reale, è possibile dare ordini mentre il gioco è in pausa. È consentito, così, gestire con calma i movimenti strategici delle truppe anche sulle mappe più gigantesche, per poi goderci lo spettacolo della battaglia che si sviluppa davanti ai nostri occhi una volta riavviato il tempo del gioco.

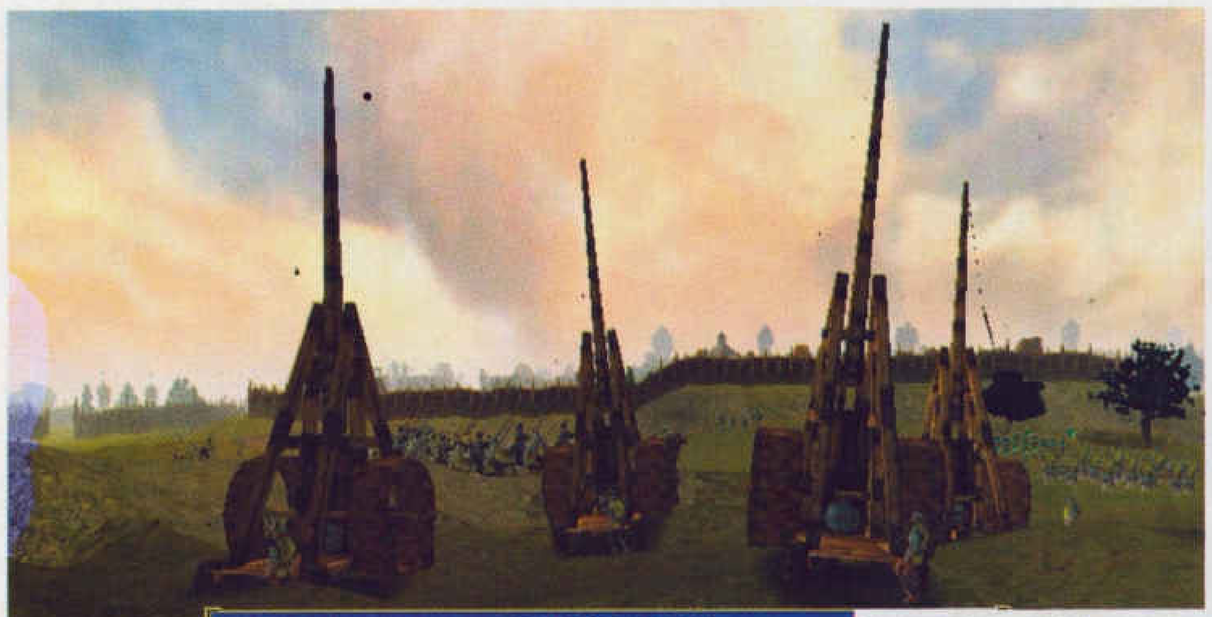
Il modello economico di *WK* ruota intorno alla consueta raccolta di cibo e materie prime da parte dei contadini. Questi beni possono quindi essere reinvestiti per costruire edifici e, attraverso essi, unità civili e militari. Il titolo introduce, però, un'interessante variabile con la necessità di trasferire materialmente tali beni dai punti di raccolta ai villaggi e quindi ai manieri – quest'ultima attività grazie all'impiego di carri.

Ciò permette l'utilizzo di tattiche realistiche come l'attacco ai carriaggi del rifornimento e la necessità di tenere aperte le linee che garantiscono alla linfa vitale di scorrere nel regno. I carri di rifornimento sono utili, inoltre, nel caso sul campo vi siano schierate truppe con armi da lancio. Queste, infatti, hanno un quantitativo limitato di munizioni a disposizione, e

CARTA, FORBICE E SASSO

Per dare equilibrio alle sue battaglie, *Warrior Kings* utilizza il sistema detto "della Morra Cinese" (già visto in *Empire Earth*). In pratica, a prescindere dalla propria forza, ogni unità ha un nemico contro il quale si trova in vantaggio e uno contro cui parte svantaggiata. A influenzare ulteriormente il combattimento vi sono, poi, fattori come le formazioni delle due unità e l'eventuale presenza di comandanti e personaggi.

Il mondo di gioco ricorda un po' il nostro bacino del Mediterraneo, anche se il gusto dell'ambientazione è decisamente virato verso il fantasy.



Gli esploratori sono utili per raccogliere informazioni sul nemico, prima di pianificare la prossima mossa.

Il gioco prevede l'uso di terribili macchine d'assedio, come queste grandi catapulte, capaci di sparare globi di fuoco.

Carri e contadini rappresentano il fulcro dell'economia del regno, e possono essere utilizzati per raccogliere e spostare cibo e materie prime.

LA GEOMETRIA DELLA BATTAGLIA

Warrior Kings prevede l'uso di formazioni per le sue truppe. Uno schieramento in colonna faciliterà gli spostamenti, ma renderà le truppe più vulnerabili in caso di attacco improvviso. In maniera simile, una formazione in linea permetterà agli arcieri di sfruttare meglio il loro fuoco, mentre una a cuneo amplificherà la potenza d'attacco della cavalleria pesante e così via. È inoltre possibile orientare le formazioni cliccando sulla mappa e trascinando l'apposito indicatore verso la direzione desiderata, trovata utile per fronteggiare un attacco da una direzione inaspettata!

quando esse si esauriscono, la cadenza di fuoco si riduce in modo molto sensibile. *WK* presenta i consueti gradi di sviluppo tecnologico lungo quattro possibili "sentieri": Non Allineato, Pagano, Imperiale e Rinascimentale. Il giocatore non è obbligato a seguire uno di questi sentieri, ma può "unire" anche le loro potenzialità – sia pure con certi limiti (Imperiale e Pagano non possono coesistere). A ogni sentiero, corrispondono ovviamente unità, potenziamenti e tecnologie specifiche.

Sul piano della giocabilità, *WK* presenta un elemento ottimamente calibrato e uno che, invece, avrebbe forse richiesto un po' più di attenzione in fase di progettazione. L'aspetto più equilibrato è la progressione con la quale nuove unità e regole vengono introdotte nel gioco, rendendo ogni scenario gradualmente più complesso.

L'aspetto che convince meno è, invece, un certo ritmo non perfettamente implementato nella struttura delle singole missioni. La nostra esperienza con *Empire Earth* e *Age of Kings* mostra che sarebbe stato possibile creare capitoli più serrati nella cadenza degli eventi. E' una sensazione difficile da descrivere, ma che si avverte ogni volta che nel gioco si sta attendendo da troppo tempo che si verifichi un certo evento, o che i nostri contadini abbiano raccolto un adeguato quantitativo di risorse – soprattutto se è già la seconda o la terza volta che stiamo giocando quella missione.

In definitiva, *WK* è uno strategico in tempo reale con un'ottima ambientazione, diverse idee originali e interessanti, e alcuni limiti nell'interfaccia e nelle opzioni offerte (che emergono soprattutto confrontando il gioco con i suoi "vicini" *Age of Kings* e *Empire Earth*). Piuttosto deludente, dobbiamo dirlo, la sezione multiplayer (che prevede fino a otto giocatori). In particolare, mancano sia un editor di scenari, sia un generatore di mappe casuali, e i campi di battaglia per le partite a più partecipanti sono limitati alla decina fornita con il programma. Davvero un peccato, se si considera la varietà di unità e paesaggi a disposizione (nonché il fatto che tali opzioni sono presenti nella maggior parte dei giochi di strategia in tempo reale oggi in commercio).

GIOCHI COMPUTER

IN ALTERNATIVA...

Empire Earth,
Nat 01, 8
Una carrellata storica che si ispira al meglio degli RTS che l'hanno preceduta, e con il respiro di *Civilization III*

Age of Kings,
Dic 99, 9
Un classico dei giochi in tempo reale ambientati nel Medioevo, e una via aperta alle espansioni.

■ Casa Microids ■ Sviluppatore Black Cactus ■ Distributore Microids ■ Telefono 02/34592392 ■ Prezzo € 50,00
■ Sistema Minimo PIII 500, 128 MB RAM, Scheda Grafica 3D ■ Sistema Consigliato PIII 733, 256 MB RAM, Scheda Grafica 3D ■ Acceleratori Grafici Direct3D ■ Multigiocatore Lan, Internet ■ Internet www.warrior-kings.com

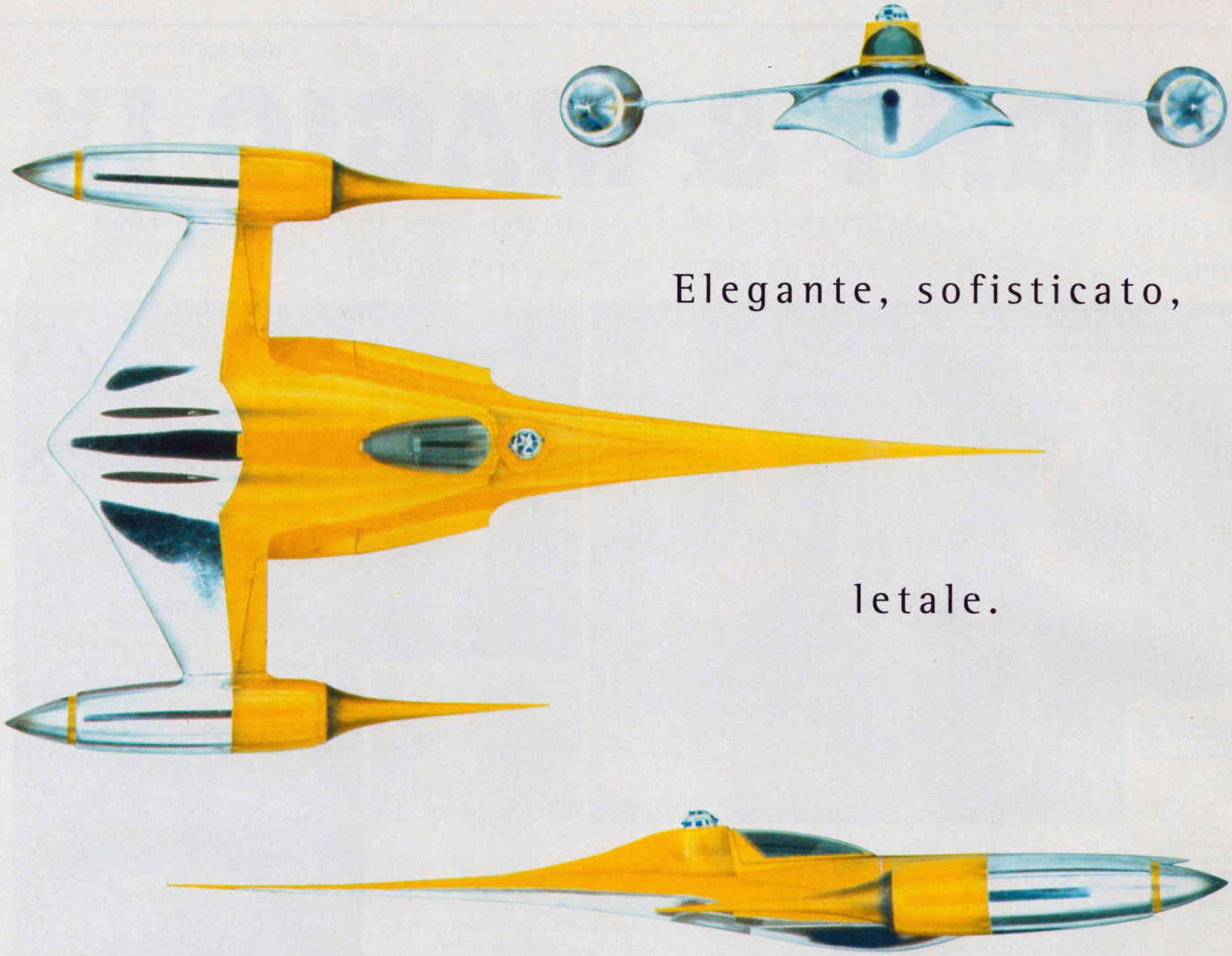
+ Trama ben costruita
+ Missioni risolvibili in vari modi
+ Mappe e battaglie immense

– Poco originale
– Esplorazione poco intuitiva
– Poche opzioni multiplayer

Un titolo che si inserisce nella tradizione dei giochi strategici di spessore, con un'ambientazione e una grafica di grande respiro. Da provare, nonostante qualche difetto.

GRAFICA	8	GIOCABILITÀ	7
SONORO	7	LONGEVITÀ	7

7



Elegante, sofisticato,

letale.

STAR WARS™ STARFIGHTER™

PC CD-ROM

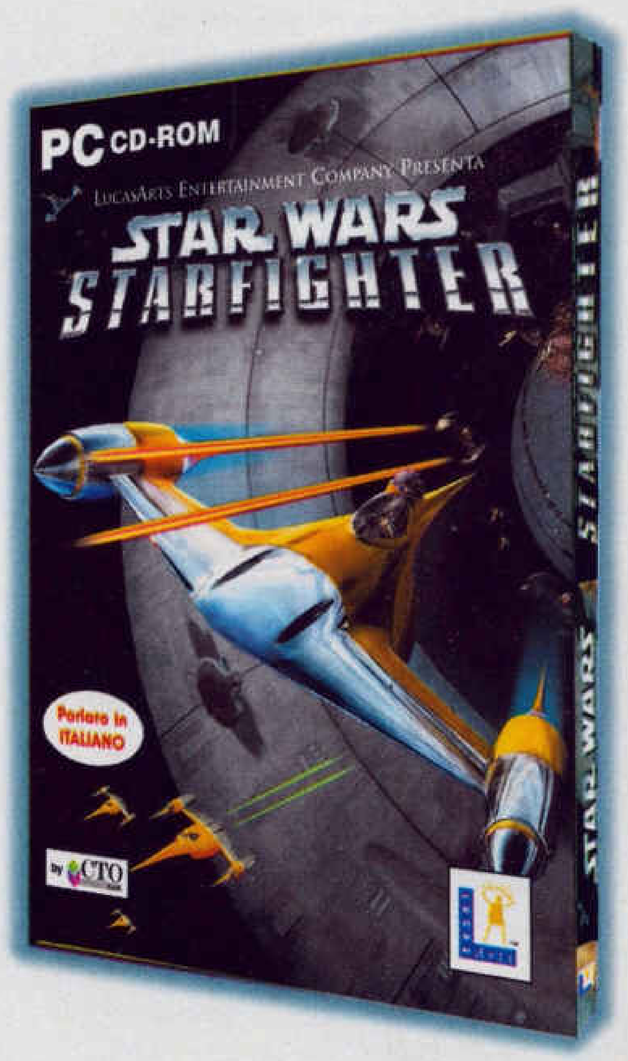
Super-Prestazioni. Grafica sbalorditiva. Imponenti battaglie spaziali. Tre velivoli pronti al decollo. Una totale immersione nell'azione tale da inchiodare il giocatore all'abitacolo. E la Federazione dei Mercanti non avrà più scampo.

Trova il tuo piano di volo all'indirizzo:
swstarfighter.lucasarts.com

Sito Web ufficiale di *Star Wars* www.starwars.com

CTO
www.cto.it

LUCAS Arts



© 2001 LucasArts Entertainment Company LLC. © 2001 Lucasfilm Ltd. & TM. Tutti i diritti riservati. Usato sotto autorizzazione. LucasArts e il logo LucasArts sono marchi registrati della Lucasfilm Ltd.

GENERE: GIOCO DI RUOLO

MIGHT & MAGIC IX

Quattro personaggi in cerca d'avventura, per il ritorno di una serie storica – troveranno pane per i loro denti!

Potremo scegliere se combattere a turni, oppure in tempo reale. Per creature pericolose come questo Magreeb è meglio decidere con calma quali attacchi utilizzare!

MAGREEB

Quando avremo acquisito abbastanza esperienza, potremo recarci negli edifici di addestramento per salire di livello e acquisire punti da assegnare alle diverse abilità.

"QUEST" IN ITALIANO!

Halifax, l'importatore italiano del gioco, ha dichiarato che *M&M IX* verrà completamente tradotto in italiano, sia per quanto riguarda gli scritti che il parlato. Un'iniziativa lodevole, data la quantità di testo che incontreremo!

COME nella stragrande maggioranza dei giochi di ruolo con la "G" maiuscola, l'avventura di questo nuovo capitolo di *Might & Magic* inizierà creando i personaggi del nostro gruppo: avremo a disposizione quattro "posizioni", anche se altre tre potranno essere occupate da mercenari di vario genere, arruolati durante le nostre peripezie.

Se, rispetto ai precedenti episodi, è rimasta la valanga di "abilità" di cui potremo dotare i nostri eroi (dal sapere usare una spada al mercanteggiare, dal lanciare incantesimi di una delle "scuole" al conoscere i segreti dei migliori fabbri), rimarremo stupiti quando scopriremo che esistono solo due classi: guerriero o incantatore. Tuttavia, non dobbiamo preoccuparci; man mano che acquisiremo esperienza, potremo far progredire i nostri personaggi lungo strade molto diverse tra loro, e scopriremo che due guerrieri che all'inizio sono molto simili possono, nel giro di una decina di ore di gioco, diventare uno il più casto e integro "crociato" e l'altro un feroce e oscuro "assassino". Una volta composto il gruppo, muoveremo i primi passi in questo nuovo mondo. Sebbene *Might & Magic IX* (*M&M IX*, per gli amici) sia senza ombra di dubbio legato al passato, i programmatori di New World Computing hanno ambientato questa nuova serie di vicende in una terra inesplorata, in modo da poter far cominciare veramente da zero anche i giocatori più esperti. Per questo stesso motivo, purtroppo, non sarà consentito importare i salvataggi dei precedenti *M&M*, che avrebbero contenuto eroi senza dubbio troppo potenti.

La prima novità, che balza all'occhio immediatamente, risiede nella grafica. Abbandonato per sempre il semplicissimo sistema grafico non accelerato degli ultimi due

"Sarà come rivedere un vecchio amico"

episodi, i programmatori hanno acquistato il Lithtech (quello di *No One Lives Forever* o di *Aliens Vs Predator 2*). Ci muoveremo, quindi, in un mondo realmente tridimensionale e decisamente più realistico che in passato, anche se dovremo utilizzare obbligatoriamente una scheda video accelerata. L'estetica è stata modificata piuttosto pesantemente e, se da una parte non godremo della accuratissima grafica di uno sparatutto 3D, d'altra dobbiamo ammettere che non vedevamo l'ora di poter giocare a un *M&M* accelerato!

L'utilizzo del Lithtech ha permesso ai creatori dei livelli non solo di migliorare l'aspetto visivo, con effetti piuttosto piacevoli e vari (quali i bassorilievi di alcuni "dungeon" sotterranei), ma anche di creare delle ambientazioni nettamente più realistiche ed elaborate. Per esempio, mentre esploravamo un labirinto

Le Apparizioni sono tra i mostri più coriacei.

GIOCHI A CONFRONTO

L'antagonista per eccellenza di *M&M IX* è senza dubbio *Wizardry 8*, un altro gioco di ruolo "vecchia scuola", che condivide più di un aspetto con il titolo provato in queste pagine: stesso sistema di combattimento a turni, stessa visualizzazione grafica, medesimo tipo di gioco di ruolo. Addirittura, entrambi i giochi iniziano con un naufragio degli avventurieri che impersoneremo! Quello che fa veramente la differenza, è che in *M&M IX* i programmatori sono stati bene attenti a chiarire (tramite un'apposita schermata che elenca le Quest attive e il loro status) al giocatore cosa deve fare, mentre in *Wizardry 8* molto è lasciato all'interpretazione e all'immaginazione di chi sta giocando. Particolare non trascurabile, se consideriamo che *Wizardry 8* è completamente in inglese mentre *M&M IX* sarà tradotto in italiano. Per saperne di più, in ogni caso, corriamo a pagina 126, dove troveremo la prova completa anche di *Wizardry 8*!

Quando saremo in una città, potremo aprire le porte circondate da un alone verde (o rosso).

particolarmente impegnativo, abbiamo aperto una porta e ci siamo ritrovati sul ciglio di un canyon a forma di ferro di cavallo, e sul fondo era presente un intero tempio!

Purtroppo, questo nuovo "taglio tridimensionale" e realistico dei livelli ha eliminato gran parte della libertà di movimento presente nei titoli di questa saga. In *M&M VIII* potevamo tranquillamente attraversare il continente di Erathia semplicemente andando sempre dritti, e l'unico ostacolo era rappresentato dal mare, o da orde di nemici particolarmente agguerriti.

D'altra parte, i livelli ora sono nettamente più elaborati e le bande di avversari, che un tempo erano un problema costante (o una noia, una volta raggiunto un certo livello di esperienza) sono state rimpiazzate da gruppi di mostri piazzati molto più saggiamente. E' anche molto più facile trovare oggetti magici, pozioni e addirittura incantesimi, una volta eliminati i nostri nemici. Il nuovo sistema grafico ha delle influenze anche sulla trama e l'evolversi dell'avventura.

Innanzitutto, gli edifici che troveremo saranno riprodotti anche internamente e, quando varcheremo la soglia (che sarà indicata da un contorno verde o rosso, nel caso in cui sia possibile entrare) di una taverna, vedremo il bancone e i clienti riprodotti in 3D, e non una semplice schermata bidimensionale. In ogni città, sono visitabili circa un terzo degli edifici, mentre gli altri rimarranno perennemente chiusi. Come i mostri, tutti gli esseri che incontreremo sono creature tridimensionali, e quindi non vedremo più in una città decine e decine di personaggi non giocanti tutti esattamente uguali, ma ognuno sarà arricchito con qualche particolare che lo rende distinguibile dagli altri.

Purtroppo, queste "comparse" si limitano a muoversi e vagare senza meta in zone opportunamente predefinite – quindi, se torniamo nella stessa locanda dopo un mese, troveremo sempre i medesimi clienti, intenti a bere lo stesso boccale di birra. D'altra parte, quasi ogni personaggio non giocante avrà qualcosa da dirci: potrebbe essere un'informazione inutile o addirittura falsa, oppure un'importantissima traccia su come proseguire nella nostra avventura.

Da questo punto di vista, i programmatori si sono sforzati di mantenere lo stesso spirito dei

UN SUCCESSO DALLE NOVE VITE

Non succede spesso che una saga di giochi di ruolo arrivi al nono episodio in piena forma come *Might & Magic IX*! Dagli inizi degli anni '80, sono tre le serie di GdR che si combattevano battaglia a suon di episodi. *Ultima* di Richard Garriot ha purtroppo chiuso i battenti con il nono e ultimo episodio (*Ascension*), anche se sopravvive nella sua incarnazione online, e il geniale Garriot ha giù annunciato un suo ritorno nel 2003 con un progetto dall'enigmatico nome *Tabula Rasa*. L'altro concorrente è *Wizardry 8*, che è senz'altro più simile a *Might & Magic IX* (come è possibile leggere nella prova a pagina 126 di questo stesso numero). Purtroppo, Sirtech non naviga in buonissime acque, quindi il destino di questa saga non è per nulla certo. Invece, i designer della New World Computing hanno già lasciato intuire che, se tutto va come deve, vedremo ragionevolmente presto il seguito di questa imperitura collana e, forse, un episodio online (che non abbia gli stessi orripilanti difetti di *Crusader of M&M*).

COMUNITA' ONLINE

Se, da una parte, non esiste un'opzione multiplayer per *M&M IX*, è anche vero che la New World Computing sta ultimando un sito, il cui indirizzo dovrebbe essere www.guildofmighandmagic.com, che permetterà ai fan di questa saga di entrare a far parte di una comunità dedicata a *Might & Magic*. Non è ancora chiaro cosa verrà offerto, oltre allo scambio di informazioni sui vari episodi visti finora (e su quelli dei giochi di guerra, *Heroes of Might & Magic*), ma siamo sicuri si tratterà di qualcosa di piacevole (anche perché sarà a pagamento).

Il nostro alter ego, che ha scelto la strada dell'integerrimo crociato.

Il sistema grafico Lithtech ha permesso ai programmatori di creare livelli davvero suggestivi, come questa enorme abbazia.

NON C'E' MOLTO IN GIRO, MESSERE

Purtroppo, uno dei peggiori difetti di *Might & Magic IX* è dato dalla scarsità di interazione con l'ambiente circostante. Potremo aprire forzieri e bauli, e persino sfogliare qualche libro, ma la maggior parte degli oggetti saranno lì solo per bellezza. Ed è un peccato, perché vedremo, per esempio, pozioni e alambicchi nei negozi degli apotecari, letti e armadi negli alloggi delle guardie, rastrelliere con armi dai fabbri, sterminate librerie nelle università e nelle abbazie, e non potremo fare nulla, né esaminare né trovare oggetti. Molto strano, se consideriamo che *Ultima VI*, che risale agli inizi degli anni 90, permetteva di esaminare e spostare tutti gli oggetti, dai piatti alle librerie.

REQUISITI DI SISTEMA

Cosa servirà per affrontare le avventure di *M&M IX*?

■ Risoluzioni Supportate
Da 640 x 480 a 1024 x 800
■ Opzioni Grafiche
Regolazione dei dettagli

VERDETTO: *M&M IX* richiede un computer abbastanza potente (Pentium III a 500 MHz) e una scheda video, anche non dell'ultima generazione, per girare degnamente. Quello che fa veramente la differenza, dati i frequenti caricamenti, sono la memoria e un disco fisso veloce.

Man mano che impareremo gli incantesimi, li annoteremo nel nostro libro magico.

"vecchi" *M&M*, ovvero proporre decine e decine di "Quest" (le missioni per i nostri eroi) che garantiscono tonnellate di divertimento: gli incarichi andranno dal recuperare il documento perso da uno scrittore nella cantina invasa da topi, a liberare un generale imprigionato nelle segrete del nemico; dallo scoprire come fuggire da un'isola infestata dai peggiori spettri mai visti, a recapitare le lettere d'amore di uno Jarl (uno dei sei "feudatari" del mondo in cui ci troviamo).

Incontreremo una sessantina di Quest, di cui circa metà sono legate più o meno direttamente alla missione principale, che ci richiede di riunire i sei Jarl contro un nemico comune. Un'altra decina di queste sono connesse agli avanzamenti della nostra classe (e ci permetteranno di far evolvere i nostri personaggi), ma ovviamente sono a carattere esclusivo, dato che non potremo far diventare contemporaneamente un nostro mago Lich e Druido. Giocare a *Might & Magic IX*, per chi ha già attraversato i reami dei precedenti episodi, è un po' come incontrare un amico che non vedevamo da qualche anno: dopo qualche imbarazzo iniziale per le modifiche portate dal tempo, riscopriremo che ha più o meno gli stessi notevoli pregi, e gli stessi irripetibili difetti, di quando lo avevamo lasciato. Per chi non lo avesse mai visto prima, invece, si tratterà dell'inizio di una piacevole, lunga conoscenza.

GIOCHI COMPUTER

IN ALTERNATIVA...

Wizardry 8
Apr 02, 7
Il gioco più simile a *M&M IX*, anche se tutto in inglese e d'importazione.

Arcanum,
Ott 01, 8
Un ottimo gioco di ruolo steampunk a due dimensioni e con centinaia di Quest!

■ Casa 3DO ■ Sviluppatore New World Computing ■ Distributore Halifax ■ Telefono 02/413031 ■ Prezzo € 53,00
■ Sistema Minimo PII 400, 64 MB RAM, 600 MB HD, Scheda 3D 8 MB RAM ■ Sistema Consigliato PIII 800, 256 MB RAM ■ Acceleratori Grafici Direct3D ■ Multigiocatore No ■ Internet www.3do.com/mightandmagic/ix

- **Una marea di locazioni da visitare**
- **Trama avvincente**
- **Scontri a turni e in tempo reale**

- **Scarsa interazione**
- **Grafica non eccezionale**
- **Poca varietà nei dialoghi**

Un piacevole ritorno al mondo di *Might & Magic*. Troveremo la grafica migliorata, anche se con minor libertà di azione, molte Quest e locazioni.

GRAFICA	7	GIOCABILITÀ	8
SONORO	8	LONGEVITÀ	7

7

Con nemici così hai bisogno di un vero amico!*

DELPI

Olidata
Partner tecnico dell'Italian Party.

www.olidata.it

ALICON 4 GAME

E chi meglio del nuovo PC OLIDATA ALICON 4 GAME può aiutarti? Pensa, l'abbiamo realizzato pensando alle tue esigenze, con l'hardware tecnologicamente più avanzato per permetterti di sfruttare al massimo la velocità e la risoluzione grafica dei tuoi giochi preferiti. Dai suoi componenti puoi spremere tutto quello che ti serve per goderti al massimo il divertimento. Ma questo è un computer ottimizzato non solo per i giochi; è perfetto per i lavori professionali e ideale come PC da casa: l'amico che ci voleva. Adesso c'è!

intel inside pentium 4

La dotazione di ALICON 4 GAME comprende il processore Intel® Pentium® 4, Hard-Disk a 7200 rpm, VGA fino alla NVidia GEForce3 64MB, Scheda Audio fino alla Dolby Digital AC3 "5+1".

Nei PC Olidata è installato Microsoft® Windows® originale
www.microsoft.com/piracy/howtotell/italian/

Intel®, the Intel Inside® Logo, and Pentium® are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States or other countries.

Olidata®
powerful computers & servers

GENERE: STRATEGIA A TURNI

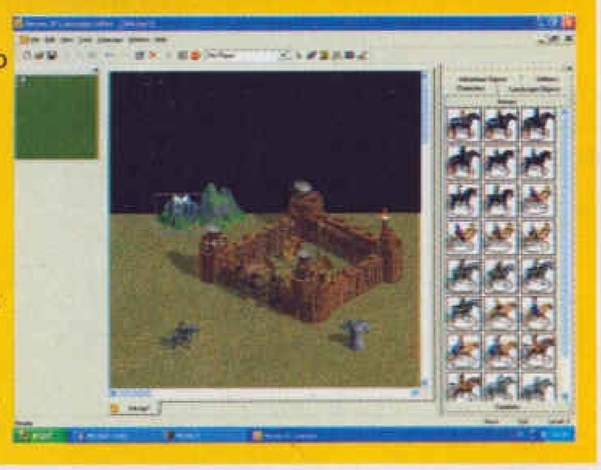
HEROES OF MIGHT & MAGIC IV

Gli eroi del potere e della magia danno vita al quarto capitolo della saga tra viaggi e combattimenti.

Tutto è rimasto uguale nel mondo degli eroi del potere e della magia, anche se la grafica è sensibilmente migliorata.

CAMPAGNE PER TUTTI

Come vuole la tradizione della serie, anche questo episodio sarà corredato da un completo editor di missioni, che permetterà a tutti di disegnare non solo scenari di fantasia, ma anche di collegarli tra di loro per ottenere delle vere e proprie campagne di gioco. L'utilizzo dell'editor è molto semplice e si basa sul noto principio del "clicca e trascina", in modo che realizzare nuove avventure sia un processo alla portata di ogni appassionato.



EROI ALL'ITALIANA!

Anche *Heroes of M&M IV*, come il nono capitolo del GdR *Might & Magic*, verrà completamente tradotto in italiano. Aspettiamoci, quindi, manuale, dialoghi e sottotitoli tutti nella nostra lingua madre.

C'E' qualcosa di magnetico nei giochi della serie *Heroes of Might & Magic*, che fa rimanere incollati allo schermo per ore intere senza nemmeno rendersene conto.

Il meccanismo di gioco non potrebbe essere più semplice: c'è una mappa con tantissimi luoghi magici, alcuni sorvegliati da creature, altri liberamente visitabili. Questa cartina nasconde tesori, creature ostili, oggetti incantati e posti segreti. Da qualche parte c'è la nostra città, dove possiamo reclutare creature fatate o semplici soldati, che andranno a formare le fila di un esercito. L'armata sarà guidata da un eroe, rappresentato da un minuscolo cavaliere, che muoveremo sulla mappa in una sequenza a turni. Altrove, il nemico farà altrettanto nella propria città e con i propri eroi. Quando incontreremo creature ostili o eserciti rivali ci sarà battaglia. Conquistando la roccaforte avversaria si vince la partita. Tutto qui.

Sembra semplice, e certamente si tratta di un meccanismo elementare, ma sotto questa patina d'immediatezza si celano mille sorprese, ognuna delle quali contribuisce a creare quell'atmosfera tipica dei giochi riusciti, che ci fa esclamare: "Altri cinque minuti e poi smetto". Bene, dal 1995, anno di pubblicazione del primo episodio della serie (escludendo *King's Bounty*, del 1990, che di fatto potrebbe essere considerato una sorta di "Numero Zero"), questo meccanismo non è cambiato nemmeno in minima parte.

I programmatori della New World Computing, si sono chiaramente attenuti al principio che "squadra che vince, non si cambia", limitandosi a limare qua e là un gioco che non aveva bisogno di particolari rivoluzioni. Anche *Heroes of Might & Magic IV* si allinea a questa scelta, e può essere considerato un'evoluzione.

Rispetto agli episodi precedenti, infatti, poco o nulla è cambiato. La modifica più notevole riguarda certamente l'impatto grafico. Il gioco si presenta più che mai pulito e definito, soprattutto alle alte risoluzioni. Le animazioni dei personaggi sono molto più gradevoli che in passato e, in generale, la mappa è resa ottimamente sia sotto l'aspetto della chiarezza, sia per ciò che riguarda la scelta dei colori.

L'opera di cosmesi è ancora più evidente nel corso delle battaglie. La tradizionale visuale "laterale" è stata sostituita da una più intrigante visione dall'alto in prospettiva. Le creature beneficiano molto di questa novità, e si presentano più dettagliate, oltre a muoversi in maniera più elegante. Superata la meraviglia iniziale dovuta alla grafica, ci addentriamo nelle nuove caratteristiche

Le sei campagne principali sono corredate da un buon numero di scenari aggiuntivi.

Equipaggiare il nostro eroe con potenti talismani non potrebbe essere più semplice.

Le città potranno produrre limitate tipologie di unità. Questo vuol dire niente più roccaforti potentissime.

I NUMERI DELLA SAGA

La serie di *Heroes of Might & Magic* ha avuto tre episodi e un numero incredibile di espansioni; facciamo un po' di chiarezza sulla struttura di questa epica saga:
L'idea originale è del 1990, in quello che può essere considerato a tutti gli effetti il progenitore della serie: *King's Bounty*. Il primo episodio, diciamo così, ufficiale, è *Heroes of Might & Magic*, del 1995, seguito l'anno successivo da *HoMM 2: the Succession Wars* e dalla relativa espansione *The price of Loyalty*. Ci furono poi tre anni di relativo silenzio, ma infine arrivò *HoMM 3: The Restoration of Erathia*, che ebbe due espansioni: *The Shadow of Death* e *Armageddon's Blade*. Inoltre, sempre per il terzo episodio, vennero messe in circolazione ben quattro campagne singole, vendute a prezzo limitato e raggruppate nella serie *Heroes Chronicles*. Anche per il quarto episodio possiamo aspettarci un buon numero di espansioni. La storia continua...

relative ai meccanismi del gioco vero e proprio. Come già anticipato, la struttura a turni è rimasta inalterata, così come la gestione delle ricchezze e la costruzione delle strutture e delle armate.

Le novità riguardano principalmente aspetti marginali, che ci costringeranno ad affrontare le battaglie con strategie differenti rispetto a quelle che eravamo soliti utilizzare. La più rilevante è certamente quella che impedisce a una sola città di produrre tutti i tipi di creature. Alcune strutture, infatti, ne escludono altre. Se decidiamo, per esempio, di costruire una caserma, non potremo avere anche un monastero nella stessa città.

Questo renderà impossibile lo sviluppo di fortezze molto potenti, e farà diventare indispensabile la conquista di più città diverse, protette da un numero maggiore di eroi. Le guarnigioni possono ora essere poste a difesa anche delle strutture esterne alla città, come le miniere, le segherie e tutto ciò che porta risorse nelle nostre casse.

Oltre a questo, c'è da segnalare come gli eroi, prima confinati a un ruolo subordinato negli scontri, ora possono scendere in battaglia e combattere insieme all'esercito, contribuendo con i loro incantesimi e le loro abilità nel combattimento. Questo per quanto riguarda le più interessanti nuove caratteristiche. Naturalmente, sono stati aumentati più o meno tutti i numeri del gioco riguardo incantesimi, oggetti magici, strutture e tipologie di classi e di unità. Anche le mappe sono decisamente più ampie rispetto all'episodio precedente.

"A parte la grafica, poco o nulla è cambiato"

L'unica sezione che, oltre alla variazione del punto di vista, non è stata ritoccata, è proprio quella dei campi di battaglia.

Gli scontri avvengono ancora su una singola schermata, con l'impossibilità di dividere le nostre forze nel corso dello scontro. Per chi non conoscesse bene la serie, ricordiamo che, per esempio, un'unità di cento spadaccini non è rappresentata con altrettanti uomini armati di spada, ma come un unico spadaccino con valore cento. Questo significa che un conflitto è combattuto con sette o otto unità per parte. Avremmo preferito, giunti al quarto episodio, una gestione maggiormente tattica degli scontri.

Dopo qualche ora di gioco, la sensazione di "già visto" è dietro l'angolo. Certo, il titolo è ancora divertente e in grado di incollarci allo schermo per parecchio tempo, ma il confronto con i moderni parametri in termini di grafica è inevitabile, e nonostante gli sforzi compiuti, è forse tempo che i programmatori della New World Computing decidano di far compiere al loro classico il balzo verso le tre dimensioni.

Il giudizio finale resta positivo: le sei nuove campagne e le oltre trenta mappe, più tutte quelle che potremo creare grazie all'editor incluso, ci terranno impegnati per parecchio tempo a venire. Quando arriverà il momento del quinto capitolo, però, ci aspetteremo molto di più.

GIOCHI COMPUTER

IN ALTERNATIVA...

Age of Wonders, Feb 00, 7
Ancora più vasto e profondo. In attesa del seguito...

Heroes of Might & Magic 3, Mag 99, 8
L'episodio precedente è ancora all'altezza dei moderni standard.

■ Casa 3DO ■ Sviluppatore New World Computing ■ Distributore Halifax ■ Telefono 02/413031 ■ Prezzo € 53,00 ■ Sistema Minimo PII 300, 128 MB RAM, 750 MB HD ■ Sistema Consigliato PIII 500, 256 MB RAM ■ Acceleratori Grafici No ■ Multigiocatore LAN, Internet ■ Internet www.3do.com/mightandmagic/heroes4

+
- È sempre *Heroes*
- 6 campagne, 30 missioni, editor
- Divertente come pochi altri

−
- È ancora *Heroes*
- Battaglie poco profonde
- Impossibile smettere di giocare

Lo spirito della serie è stato mantenuto e il nuovo episodio piacerà sia ai veterani, sia a chi non lo conosce. La prossima volta, però, potrebbe non bastare.

GRAFICA	7	GIOCABILITÀ	9
SONORO	8	LONGEVITÀ	8

7

GENERE: GDR IN STILE GIAPPONESE

GRANDIA 2

Salviamo il mondo dalle forze oscure, con l'aiuto di amici validi e coraggiosi.

Non mancano le locazioni davvero belle, in questo gioco. Chi non vorrebbe una casa come questa per viverci?

Come in *Final Fantasy*, i mostri più impegnativi sono costituiti da più parti, che dovremo battere una dopo l'altra.

DIALOGHI... SCRITTI!

Come tradizione insegna, anche questo GdR in stile giapponese ha molti dialoghi tra i personaggi, tutti scritti su schermo e quasi nessuno doppiato, con la sola eccezione di alcune sequenze particolarmente importanti. Il gioco è tutto in inglese, ma dovremmo cavarcela anche se non siamo bravissimi con la lingua d'oltremanica. Gli anglofobi sono avvisati!

NON è un segreto che i giochi di ruolo per computer e quelli per console appartengano a generi quasi totalmente differenti. L'approccio "occidentale", quello di titoli come *Baldur's Gate* o *Ultima* per intenderci, non si è mai diffuso più di tanto al di fuori dei PC, mentre i GdR cosiddetti "in stile giapponese" sembrano faticare ad affermarsi nel mondo della nostra piattaforma di gioco preferita.

Grandia 2, secondo episodio di una serie che ha visto la sua nascita nell'ambito delle console, rappresenta un valido tentativo in questa direzione.

Finalmente, potremo impegnarci in un gioco di ruolo diverso dai "soliti", soprattutto se siamo tra i molti delusi della mancata conversione dei recenti episodi di *Final Fantasy*.

La storia di *Grandia 2* inizia presentando il protagonista: Ryudo, un mercenario molto abile nel combattimento. Il giovane guerriero viene convocato da un sacerdote di Granas (la principale religione del paese) per scortare sua figlia fino a una torre dove si dovrebbe tenere un particolare rito, volto a scongiurare il ritorno

"Gli scontri armati non sono mai casuali"

del dio malvagio Valmar nel mondo terreno. La cerimonia, ovviamente, fallisce e tutto finisce in un bagno di sangue con unici sopravissuti proprio il protagonista e la giovane Elena. In poco tempo, ulteriori informazioni complicano la vita dei due.

A quanto pare, la ragazza è stata in qualche modo contaminata da Valmar. Per salvarsi, dovrà recarsi in una lontana città e incontrare il capo supremo della religione di Granas, viaggio che intraprende insieme al mercenario e che li vedrà, poco a poco, diventare amici. La struttura generale di *Grandia 2* è abbastanza classica, in effetti non siamo di fronte a un clone del famoso gioco Squaresoft *Final Fantasy*, ma a un GdR leggermente più semplice nell'impostazione e con sostanziali differenze nel sistema di combattimento, sezione fondamentale in questo genere di giochi.

La storia, innanzitutto, è la vera protagonista; fin dai primi momenti ci troviamo coinvolti in un'appassionante avventura con alcuni lati oscuri. Chi è la misteriosa ragazza con le ali di pipistrello che appare di notte al posto della bella e gentile Elena? Perché il fratello perduto del giovane Ryudo sembra non essere scomparso per sempre come sembrava?

QUESTIONE DI TEMPISMO

Durante i combattimenti, una barra di stato sancirà esattamente i turni dei vari personaggi. L'icona di ogni personaggio parte alla sinistra della barra e si muove verso destra. Una volta superato il punto COM, potremo decidere come questi dovrà agire ed egli eseguirà i nostri ordini quando l'icona sarà arrivata alla fine della barra. La velocità delle icone dipende dalle caratteristiche dei combattenti e dalle mosse selezionate di volta in volta. Con particolari colpi, inoltre, è possibile far retrocedere l'icona di un avversario, ottenendo un notevole vantaggio tattico.

Mareg rappresenta l'elemento saggio del nostro gruppo, non manca mai di commentare in modo opportuno la situazione corrente.

Come in molti GdR, un breve tutorial ci insegnerà le tecniche principali di combattimento.

ESPRESSIONI FACCIALI

Quando sullo schermo appaiono i dialoghi dei personaggi di una certa importanza, una piccola finestra ci permette di vedere il volto del protagonista. Questo disegno varia secondo lo stato d'animo del personaggio e ci aiuta a entrare in sintonia con l'atmosfera del gioco. Come prevedibile, gli eroi Ryudo e Elena sono i personaggi con il maggior numero di espressioni possibili.

Ma, soprattutto, saremo impegnati nel lungo viaggio, liberando ora un villaggio ora un altro da una serie di strane maledizioni, che sicuramente sono in relazione con l'imminente risveglio del malvagio Valmar.

Lo sviluppo dell'esplorazione e del tragitto è abbastanza schematico e lineare. Per buona parte del gioco dovremo esplorare, più o meno in sequenza, un villaggio (con un albergo per riposarsi, un negozio per comperare nuove armi e corazze, alcune case e un certo numero di abitanti come comparse) e liberarlo dalla sventura che lo perseguita, affrontando prima un sotterraneo, quindi un nemico finale abbastanza impegnativo.

Superato l'ostacolo, proseguiremo, in genere per boschi o campi, fino a raggiungere il paese successivo dove, con le dovute modifiche, la storia si ripeterà in maniera molto simile fino alle fasi finali dell'avventura.

Non c'è gioco di ruolo che non contempli l'evoluzione dei personaggi principali e anche in *Grandia 2* l'abbattimento dei nemici procura punti esperienza che fanno progredire gli eroi, aumentandone progressivamente le statistiche vitali e le caratteristiche utili per i combattimenti. Sul campo di battaglia, troveremo a volte anche degli oggetti come armature o pozioni, altrimenti reperibili nei negozi dei villaggi, mentre per gli artefatti più importanti, come libri di incantesimi o fonti di energia magica, dovremo attendere di poter sconfiggere i mostri più impegnativi, solitamente al termine di una sotto avventura del gioco. I combattimenti durante l'esplorazione non sono mai "casuali" come in *Final Fantasy*: vedremo sempre i nemici sul campo e, volendo, sarà consentito di evitarli, anche se potrebbe non essere la decisione migliore, visto che i personaggi crescono proprio grazie al numero di mostri abbattuti nei vari scontri. L'interfaccia, molto comoda e schematica, permette di scegliere tra due diversi tipi di

Ogni tanto, incontreremo uno scrigno più grosso del solito, il cui contenuto si rivelerà molto interessante!

UN PO' DI STORIA

Il primo *Grandia* era uscito anni fa solo per console, e aveva impressionato gli esperti grazie alla trama, avvincente e particolare. Il seguito, forse lievemente inferiore quanto a storia, ma superiore tecnicamente, uscì per la console Dreamcast, l'ultimo prodotto hardware casalingo di Sega. Dopo più di un anno, ecco la conversione per PC di questo titolo, che in nei prossimi mesi uscirà anche in versione PlayStation2. Speriamo sia solo il primo di una lunga serie!

MEGLIO CON UN JOYPAD!

Essendo *Grandia 2* un gioco originariamente pensato per una console, è naturale che la sua interfaccia sia stata progettata per essere utilizzata al meglio con un joypad e non con tastiera e mouse (come è normale nel caso di giochi nati sulla piattaforma PC). Ovviamente. è possibile giocare a *Grandia 2* con la sola tastiera, ma se possediamo un joypad non esitiamo a utilizzarlo: tutto sarà molto più intuitivo e divertente.

Solitamente, il nostro aiuto sarà chiesto per casi di maledizioni o sospetta presenza di un emissario di Valmar in un villaggio.

IN ALTERNATIVA...

Final Fantasy VIII, Mar 00, 9
Un grande GdR giapponese, meraviglioso, insieme al settimo episodio.

Silver, Mag 99, 8
Struttura semplice e lineare, ma ben realizzata. Simile per certi versi a *Grandia*.

CI PIACE IL GENERE?

Prima di *Grandia 2*, i due *Final Fantasy* erano i soli giochi di ruolo in stile giapponese a essere arrivati su PC. Considerando, però, le caratteristiche peculiari di *Grandia 2*, c'è un altro titolo che possiamo considerare, se siamo alla ricerca di qualcosa di simile (e per certi versi perfino migliore). Stiamo parlando di *Silver*, un titolo di alcuni anni fa, ormai disponibile a prezzo ridotto e ancora attualissimo e giocabile. Una bella storia, con schermate splendide e un sacco di divertimento, proviamolo se lo troviamo nel negozio sotto casa!

I due protagonisti si incontrano per la prima volta nella chiesa del padre di Elena.

attacco fisico: speciali (peculiari per ogni personaggio) o incantati, dipendenti dall'uovo magico (questo è il nome dei libri di stregoneria in *Grandia 2*) che il personaggio ha eventualmente in suo possesso. Al turno di ciascun eroe, il gioco si ferma lasciandoci scegliere con cura (e con calma) la strategia da utilizzare.

Esiste anche la facoltà di decidere che uno o più personaggi siano gestiti automaticamente dal computer, seguendo alcune istruzioni selezionabili.

Abbiamo parlato di colpi speciali e magie; per la realizzazione di queste tecniche, ogni personaggio ha a disposizione un certo numero di punti, esauriti i quali non sarà più possibile portare attacchi di quel genere fino a quando non avremo trovato il modo (magari riposando) di ricaricare le energie del protagonista.

Allo stesso modo, al termine di ogni combattimento, oltre ai punti esperienza otterremo anche delle monete simboliche, di tipo "speciale" e di tipo "magico", oltre ai consueti pezzi d'oro necessari all'acquisto di equipaggiamento. Le monete magiche serviranno ad attivare gli incantesimi che i personaggi possono imparare e per potenziarli in un secondo momento, allo stesso modo utilizzeremo quelle speciali per insegnare agli eroi nuove abilità, in realtà semplicemente "sbloccandole" da un elenco disponibile e "comprandole".

Questo complicato sistema, forse difficile da affrontare agli inizi, si rivela di semplice utilizzo e funziona decisamente bene, integrandosi ottimamente con il gioco. Le novità, comunque, non finiscono qui. In *Grandia 2* sono presenti molte piccole chicche, la più evidente delle quali è forse la bussola che compare sullo schermo, che indica di volta in volta sia la direzione in cui dovremmo muoverci per raggiungere la destinazione selezionata, sia la distanza che ci separa da questa, un accorgimento che non limita il lato esplorativo del gioco, il quale è più o meno "pilotato" come la trama.

In conclusione, non possiamo non citare la caratteristica più evidente del gioco e cioè la grafica. *Grandia 2* è realizzato interamente in 3D con uno stile molto pulito, colorato e con un'evidente caratterizzazione in stile Manga, capace di donargli un'estetica particolare.

Un'ultima nota anche per i dialoghi: tutti i personaggi hanno diverse frasi a disposizione e queste cambiano spesso secondo il momento, un particolare che abbiamo apprezzato, tra i tanti, in un gioco forse non eccezionale, ma sicuramente godibile e divertente.

GIOCHI COMPUTER

■ Casa Ubi Soft ■ Sviluppatore Game Arts ■ Distributore Ubi Soft ■ Telefono 02/833121 ■ Prezzo € 45,99
■ Sistema Minimo PII 300, 32 MB RAM, 900 MB HD Scheda 3D ■ Sistema Consigliato PIII 600, 128 MB RAM, Scheda 3D ■ Acceleratori Grafici Direct3D ■ Multigiocatore No ■ Internet www.ubisoft.com

+ Interfaccia molto pratica
+ Grafica coloratissima
+ È un GdR giapponese!

− Un po' troppo lineare
− Nemici non molto vari
− Scomodo senza un joypad

Per chi ama lo stile giapponese nei GdR, *Grandia 2* rappresenta una valida alternativa ai due *Final Fantasy* usciti negli scorsi anni.

GRAFICA	7	GIOCABILITÀ	8
SONORO	7	LONGEVITÀ	7

7

MAMABIT®

(total shock pc)

franchising d'informatica

PC & LOVE

www.mamabit.it

IN VACANZA CON MAMABIT!

Un soggiorno per due persone incluso nel prezzo di questo PC

Case Pin J Snow Light Blue
Motherboard Epox 8KHA+
CPU AMD Athlon XP 1.9+
RAM DDR 256MB PC 266
HD Matrox ATA 100 40GB 7200 rpm
CD-RW Waitec Aladar 16x10x402x
DVD-ROM Pioneer 16x10x40x
ATI Radeon 8500 64MB DDR TV-OUT
CREATIVE SoundBlaster Audigy Player IS
Modem/Fax 56K
Scheda di rete 10/100
Windows XP Home Edition
MONITOR VIEWSONIC E70 17"
TASTIERA Logitech Deluxe Access PS2
MOUSE Logitech MouseMan Ifeel optical
KIT SURROUND 1000 W
*stampante e scanner non inclusi nel prezzo

€ 1900,00 iva inclusa

MamaBIT è un marchio TEST

PIEMONTE: ACQUI TERME (AL): via De Gasperi, 64 Tel 0144-325514 **CHIVASSO (TO)** via Italia, 10/b Tel 011-9107629 **OVADA (AL)** via Lung'Orba Mazzini, 103 Tel 0143-835397 **TORINO** corso Vittorio Emanuele, 192 Tel 011-4333590 **TORINO** corso Vittorio Emanuele, 216 Tel 011-7742939 **LOMBARDIA: CHIAVENNA (SO)** via Dolzino, 2 Tel 0343-31231 **LECCO** corso Emanuele Filiberto, 8 Tel 0341-421836 **MILANO:** via Rubens, 24 Tel 02-36508813 **MILANO** via Fucini, 20 Tel 02-70600082 **LIGURIA: ALBENGA (SV)** via al Piemonte Regione Sgorre, 12 Tel 0182-555399 **GENOVA** via Teglia, 47/49r Tel 010-7407294 **IMPERIA** p.zza De Amicis, 28 Tel 0183-297795 **VENETO: LIMENA (PD)** via Ponterotto, 92 Tel 049-8900488 **MONTICELLO CONTE OTTO (VI)** via Marconi, 34 Tel 0444-946872 **PADOVA** via San Giovanni da Verdara, 89 Tel 049-8560350 **PIAZZOLA SUL BRENTA (PD)** via Contarini, 10 Tel 049-9600880 **EMILIA ROMAGNA: BOLOGNA** via delle Lame, 116 Tel 051-520995 **BORGO VAL DI TARO (PR)** via P. Manara, 7 Tel 0525-921182 **MODENA** piazza Cittadella, 30-31 Tel 059-217924 **MONTECCHIO (RE)** p.zza della Repubblica, 12/a Tel 0522-861019 **PARMA** via Emilio Lepido, 38/a Tel 0521-24534 **PAVULLO (MO)** via Giardini, 158 Tel 0536-22092 **REGGIO EMILIA** via J. B. Tito, 27 Tel 052-2930028 **REGGIOLO (RE)** via G. Di Vittorio, 4 Tel 0522 973912 SOLIERA (MO) via Roma, 281 el 059 567438 **VIGNOLA (MO)** via Mario Pellegrini, 4/b Tel 059 766305 **UMBRIA: CITTA' DI CASTELLO (PG)** via Ferrer, 19/a Tel 075 8527980 **FOLIGNO (PG)** via Stefano Ponti, 15 Tel 0742 24461 **GIANO DELL'UMBRIA (Fraz. Bastardo) (PG)** p.zza del mercato, 29/30/31/32/33 Tel 0742 99787 **PERUGIA: Media Solution** via Teano, 2 Tel 075 5005139 **S.SISTO** (PG) via Pergolesi, 121 Tel 075 5288999 **TERNI** via Ferraris, 20/26 Tel 0744 58970 **UMBERTIDE (PG)** via Garibaldi, 62 Tel 075 9417850 **SARDEGNA: OROSEI** (NU) via del Mare, 45 Tel 0784-98987 **SORSO** (SS) via noli me tollere, 21 Tel 079-3055177 **TOSCANA: AREZZO** viale Giotto, 152 Tel 0575-351758 **CASTELFRANCO DI SOTTO (PI)** via F.lli Rosselli, 9/11/13 Tel 0571-489478 **CASTIGLIONE DELLA PESCAIA (GR)** via fratelli Cervi, 19/21 Tel 0564-939398 **CERTALDO (FI)** via Matteotti, 5 Tel: 0571-656790 **COLLE VAL D' ELSA (SI)** p.zza S. Lavagnini,1h Tel 0577-929899 **FIRENZE** via Starnina, 23/a/b Tel 055-716373 **FIRENZE** via F. Baracca, 183/o/p Tel 055-4360546 **LIDO DI CAMAIORE (LU)** viale Colombo, 216 Tel 0584-618200 **LIVORNO** via della Madonna, 54 Tel 0586-896193 **LIVORNO** via Lamarmora, 6/8 Tel 0586-880367 **MARGINE COPERTA - MASSA E COZZILE (PT)** via 1 Maggio, 247 Tel 0572-771730 **MASSA** via G. Galilei, 62 Tel 0585-811254 **MONTEPULCIANO (SI)** via delle Terme Sud, 37/39 Tel 0578-799115 **PISA** via Rainaldo, 15 Tel 050-579684 **PRATO** via Pistoiese, 151/a Tel 0574-23286 **SESTO FIORENTINO (FI)** via Giachetti, 27 Tel 055-4494332 **SIENA** via Toselli, 18 Tel 0577-247175 **SIGNA (FI)** via Leonardo da Vinci, 26 Tel 055-876042 **VENTURINA (LI)** via della Costituzione, 29 Tel: 0565-856728 **CALABRIA: TAVERNA (CZ)** corso Mattia Preti, 10 Tel 0961-921530 **SICILIA: BAGHERIA (PA)** via Puglisi, 1g Tel 091-965211 **RAGUSA** via Erbesso, 4 Tel 0932-68028

Sul sito www.mamabit.it, tutte le schede prodotto degli articoli e l'elenco dei Mamabit point aggiornato in tempo reale. Tutti i marchi registrati sono di proprietà delle aziende produttrici e sono protetti dalle leggi sul copyright. Le foto dei prodotti sono indicative e non vincolanti. Mamabit declina ogni responsabilità in caso di errori tipografici o di variazione prezzi di listino e specifiche prodotti. Tutti i prodotti sono garantiti per 1 Anno dal momento dell' acquisto.

EPoX

AMD Athlon XP

ATi

CREATIVE

Microsoft Windows xp

WAITEC

ViewSonic

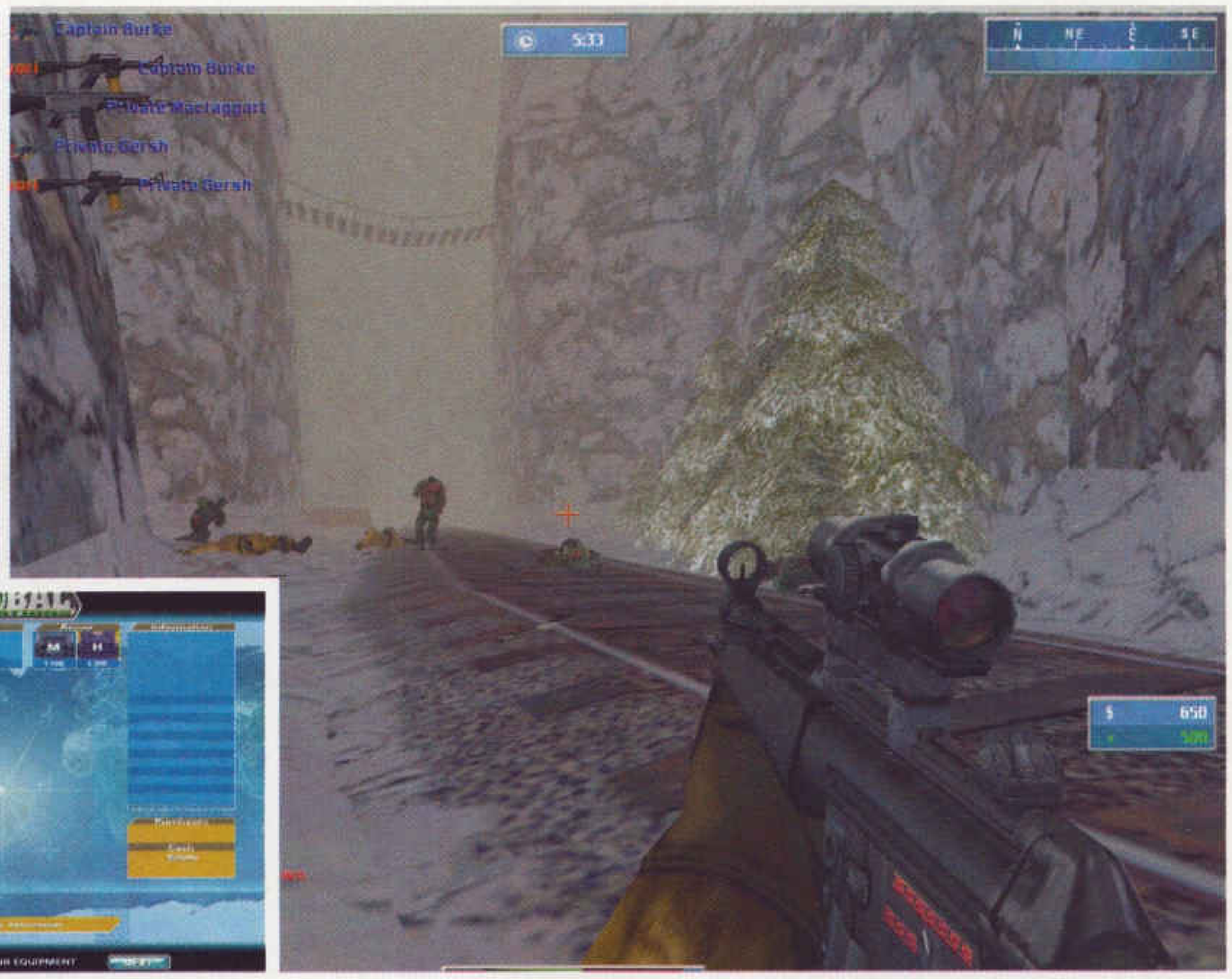
Logitech

GENERE: SPARATUTTO

GLOBAL OPERATIONS

Corpi speciali e terroristi di tutto il mondo, in una lotta senza quartiere!

Le missioni d'addestramento ci permetteranno di impratichirci con l'uso delle armi e con le varie specialità presenti.



LUGLIO 1976. Entebbe. Paracadutisti israeliani portano a termine con successo uno straordinario raid a 3500 km dalla propria base di partenza, subendo una sola perdita.

Residenza dell'ambasciatore giapponese a Lima, aprile 1997. Le forze d'élite peruviane liberano più di 70 ostaggi, durante un'operazione altamente controversa durata 22 minuti, che si conclude con la morte di 14 terroristi. Questi sono due degli scenari cui si sono ispirati gli sviluppatori di *Global Operations*, quei Barking Dog che collaborarono anche al celebre *Counter-Strike*. È bene premettere, però, che questo nuovo sparatutto tattico è stato pensato essenzialmente per la modalità multiplayer.

Non è presente una campagna vera e propria, quindi, quanto piuttosto una raccolta di missioni ambientate nelle stesse mappe per le arene multigiocatore. Sembrerebbe che la modalità per il singolo utente serva essenzialmente come esercitazione, in previsione di partite online con altri appassionati. Non che l'esperienza di gioco sia noiosa, tutt'altro, grazie anche a eccellenti effetti sonori e al ritmo piuttosto serrato.

Ma procediamo con ordine. Innanzitutto, per chi non fosse troppo pratico di questo genere, sono presenti delle missioni di addestramento, basilari e dedicate ai differenti tipi di soldati presenti. Potremo, infatti, scegliere tra un esperto di demolizioni, un addetto alle armi pesanti, un "normale" commando, un ricognitore, un cecchino e un medico.

Ogni specialità dà accesso ad armamenti e quantitativi di denaro differenti. Secondo i nostri risultati in missione, aumenterà la somma a nostra disposizione, che ci consentirà di comprare "strumenti di lavoro" migliori. Per esempio, l'incursore, all'inizio, potrà acquistare solamente un AK-47 e un'arma da fianco, come una Beretta 92 o una Glock.

Eliminando gli avversari, accumuleremo denaro e la nostra lista della spesa si amplierà con armi più precise, come il G36 o lo SG550, aggiungendovi magari ottiche di vario tipo e caricatori con maggiore capienza.

Se il commando è l'ossatura di una squadra, il cuore della stessa è certamente il medico, in grado di curare i compagni. L'esperto di demolizioni è un componente indispensabile in alcune missioni, prevedibilmente quelle che necessitano di vaste distruzioni o dell'eliminazione di postazioni fisse. Il fatto di essere l'unico a impiegare un lanciagranate, comunque, lo rende estremamente utile come supporto.

UFFICIALE TATTICO

La modalità multiplayer prevede l'intelligence officer, una sorta di ufficiale tattico. Il giocatore che deciderà di interpretarlo controllerà lo svolgimento della missione tramite le telecamere montate sulle divise degli altri. Inoltre, in tutte le mappe sono presenti delle telecamere invulnerabili, che possono essere controllate da una delle due fazioni.

REALTÀ E CINEMA

Alcune delle missioni di *Global Ops* sono state ispirate da eventi realmente accaduti o da celebri film. Oltre ai raid di Entebbe e del Perù, potremo partecipare al celebre "Scarface", di Brian De Palma con Al Pacino. I tragici fatti svoltisi a Mogadiscio nel 1993, cui è dedicato il film "Black Hawk Down", sembrano invece ispirare la missione nordafricana.

Nell'attesa dell'inserzione, potremo anche cambiare armi e specialità.

L'USAS 12 è un fucile a canna liscia, capace di sparare anche a raffica con risultati devastanti.

Per il momento, la nostra squadra è praticamente al completo, ma la missione non è ancora finita.

L'addetto alle armi di squadra ci ha lasciato invece perplessi, visto che le sue specialità si sono rivelate lente e imprecise per il genere di scontri che caratterizza *Global Ops*.

Il "ricognitore" è veloce e possiede il grosso vantaggio di usare una sorta di rilevatore di movimento. Il cecchino, infine, è un soldato particolarmente difficile da usare, che deve essere appoggiato dagli altri. In effetti, perdendo la mira dopo ogni colpo, il tiratore scelto rischia di venire rapidamente eliminato dal fuoco nemico, mentre adeguatamente protetto e posizionato nei punti di passaggio obbligato, è in grado di fare strage di nemici.

La modalità dedicata al singolo giocatore ci vedrà protagonisti di 13 missioni, alla guida dei più famosi gruppi speciali, dalle SAS britanniche alla SWAT americane.

Una volta che le avremo portate a termine, ci sarà possibile ricominciare, nella parte però dei terroristi. Non appena avremo scelto il tipo di soldato e l'equipaggiamento, passeremo prima al punto d'inserzione (la zona in cui appariremo sulla mappa), quindi allo scontro vero e proprio. Nel caso in cui venissimo abbattuti, potremo scegliere se attendere l'intervento del medico, capace di ristabilire almeno in parte le nostre condizioni, oppure se rientrare con un nuovo specialista. Il ritorno alla missione è suddiviso in cicli di 30 secondi, durante i quali saremo in grado di cambiare equipaggiamento o tipo di soldato.

"I comandi sono ben realizzati e di rapido impiego"

La presenza di un limite di tempo per il raggiungimento degli obiettivi, rende il ritmo di gioco piuttosto frenetico, pur senza arrivare ai livelli di *Quake III*. Nelle partite in multiplayer potremo, però, impartire degli ordini alla nostra squadra, in modo da ridurne la velocità di movimento.

REQUISITI DI SISTEMA

Come gira *Global Operations* sui nostri computer.

■ Risoluzioni Supportate
Da 640 x 480 a 1600 x 1200
■ Opzioni Grafiche
Regolazione dei dettagli e dei poligoni, effetti particellari

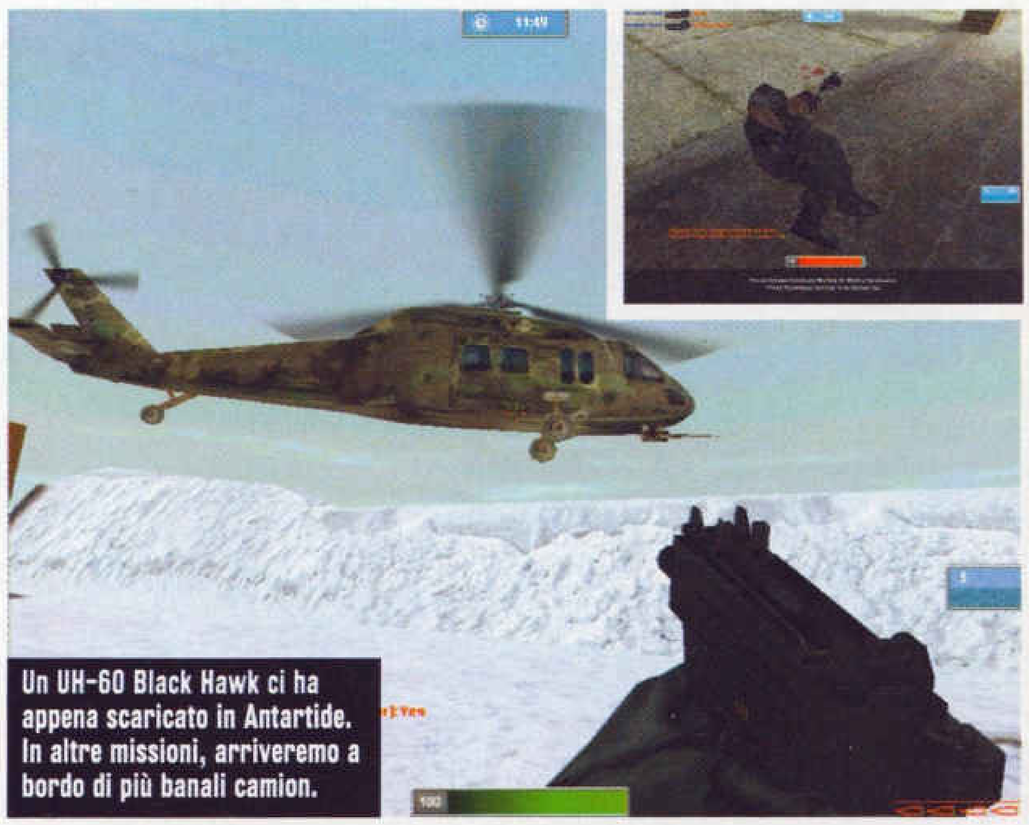
VERDETTO: ***Global Ops*** **ha dei requisiti minimi piuttosto elevati, pertanto possiamo aspettarci di ammirare le sue doti grafiche solo con computer di medio o alto livello. Anche scegliendo la massima risoluzione e i dettagli più elevati, la grafica non riesce a tenere testa ad altri sparatutto che sono arrivati da poco sul mercato quali** ***Medal of Honor*****.**

Purtroppo, tale opzione è assente per il singolo giocatore. In quest'ultimo ambiente, quindi, i nostri compagni procederanno, bene o male, secondo regole prestabilite.

Un peccato, perché i comandi sono ben realizzati e di rapido impiego, oltre che, a nostro parere, indispensabili per giocare alcuni ruoli, come il cecchino.

Capiterà, inoltre, che i nostri commilitoni computerizzati concluderanno la missione troppo rapidamente, impedendoci praticamente di sparare un singolo colpo.

Le mappe in cui si svolgeranno le azioni sono state ispirate da eventi reali, piuttosto che a film famosi, come "Scarface". Anche le ambientazioni tradiscono l'inclinazione


Un UH-60 Black Hawk ci ha appena scaricato in Antartide. In altre missioni, arriveremo a bordo di più banali camion.

VISIONI NOTTURNE

Nel caso in cui dovessimo combattere di notte, o in ambienti male illuminati, potremo acquistare due tipi di visori, uno propriamente notturno, ovvero a intensificazione della luce ambientale e uno termografico, capace cioè di identificare le fonti di calore. Il primo ci consentirà di distinguere meglio i particolari, ma oltre a una certa distanza è poco utile. Il secondo, invece, non permette di distinguere tra amici e nemici, ma ha un raggio maggiore e può essere usato anche in ambienti chiusi, per vedere se qualcuno sia nascosto dietro mobili o pareti.

UN MESTIERE DIFFICILE

Il ruolo del cecchino è quello che ci è sembrato meno soddisfacente e più complicato nella modalità per il singolo giocatore. Non solo saremo dotati di protezioni leggere, ma la nostra arma principale, il fucile di precisione, disporrà di un'esigua scorta di proiettili e perderà la linea di mira dopo ogni colpo, limitando seriamente il nostro volume di fuoco. Nel multiplayer, invece, il tiratore scelto sarà meno penalizzato, visto che avrà l'appoggio dei compagni. Un'eccellente via di mezzo tra il cecchino e l'incursore consiste nell'acquistare con quest'ultimo un fucile d'assalto e un'ottica. In questo modo, potremo contare su buone protezioni, un'abbondante riserva di munizioni e una discreta potenza di fuoco alle medie e lunghe distanze.

Una volta che avremo terminato le 13 missioni potremo rifarle da capo, guidando i terroristi.

Durante le missioni, può capitare di incontrare tutta la squadra avversaria, con risultati infuocati!

COLPIRE DA LONTANO

Le ottiche possono essere installate su alcuni fucili d'assalto, mitragliette e pistole e ci permetteranno di sfruttare al massimo la precisione delle armi. In particolare, abbiamo notato che l'addetto alla mitragliatrice per sostituirla con un USAS 12 e una Colt Anaconda con ottica, connubio perfetto per tutte le occasioni.

multiplayer, vista la loro dimensione e tortuosità. Quasi tutte possono vantare una buona varietà di sfide, alternando spazi chiusi a tratti all'aperto. In questo modo, nessuno dei differenti specialisti verrà penalizzato, mentre sarà utile comperare armi adatte non solo alle distanze medie e lunghe, ma anche quelle per gli scontri ravvicinati, più veloci e ideali per la "pulizia" delle varie stanze.

Gli strumenti di offesa sono realizzati con cura, anche se, sinceramente, avremmo gradito qualche modello in più. In compenso, sono presenti esemplari sperimentali o di scarsa diffusione, come il G11 o la P90.

Consigliamo solamente di stare attenti ai livelli del sonoro, visto che gli spari sono realistici e pertanto decisamente rumorosi. Un esempio nella cura riservata agli effetti acustici è dato dalla sordità momentanea che colpirà il nostro alter ego virtuale, nel momento in cui una granata dovesse scoppiargli nelle vicinanze. *Global Ops* è stato realizzato con il sistema grafico LithTech 2.5 e i risultati sono piacevoli, anche se non siamo ai livelli di eccellenza di titoli come *Medal of Honor* o *Return to Castle Wolfenstein*. In compenso, nel gioco non mancano i particolari, dalle impressionanti animazioni dei feriti, agli schizzi di sangue, passando per i fori di entrata e uscita dei proiettili. Barking Dog si sarebbe concentrata anche sul realismo, comunque, con calcoli di balistica terminale molto avanzati.

"Non è presente una campagna vera e propria"

Secondo gli sviluppatori, *Global Ops* prenderebbe in considerazione la densità, la durezza, lo spessore del materiale attraversato dal proiettile, il calibro dello stesso e i movimenti del giocatore, solo per citare alcune delle variabili.

Noi, però, non abbiamo constatato tale complessità. Per esempio, sembrerebbe che solo i colpi alla testa producano effetti diversi rispetto a quelli diretti ad altre parti del corpo. Inoltre, i danni dei proiettili parrebbero essere stati radunati, per così dire, in ampie categorie, tali che saranno sempre necessari 3 impatti di 5.56 NATO per abbattere un avversario.

Certo, c'è da dire che il realismo, tanto o poco che sia, non è comunque indispensabile per una buona partita e con *Global Ops* la strada per ore di divertimento è aperta.

GIOCHI PER COMPUTER

IN ALTERNATIVA...

S.W.A.T 3 Elite Edition,
Dic 00, 7
Guidiamo le celebri SWAT contro criminali e terroristi nella Los Angeles del futuro.

Operation Flashpoint,
Ago 01, 9
Il primo simulatore di guerra, con scontri all'ultimo sangue contro la fanteria sovietica.

■ Casa E.A. ■ Sviluppatore Barking Dog ■ Distributore C.T.O. ■ Telefono 051/753133 ■ Prezzo € 51,59 ■ Sistema Minimo PIII 500, 128 MB RAM, Scheda 3D 16 MB RAM ■ Sistema Consigliato PIII 800, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB RAM ■ Acceleratori Grafici Direct3D ■ Multigiocatore Lan, Internet ■ Internet www.globalopsgame.com

+ Effetti sonori impressionanti
+ Armi ben realizzate
+ Mappe ampie e varie

− Trama assente
− Piuttosto difficile
− Comandi di squadra solo multiplayer

***Global Ops* può contare su buone doti, sfruttabili certamente dagli appassionati del multiplayer, ma meno accessibili per il singolo giocatore.**

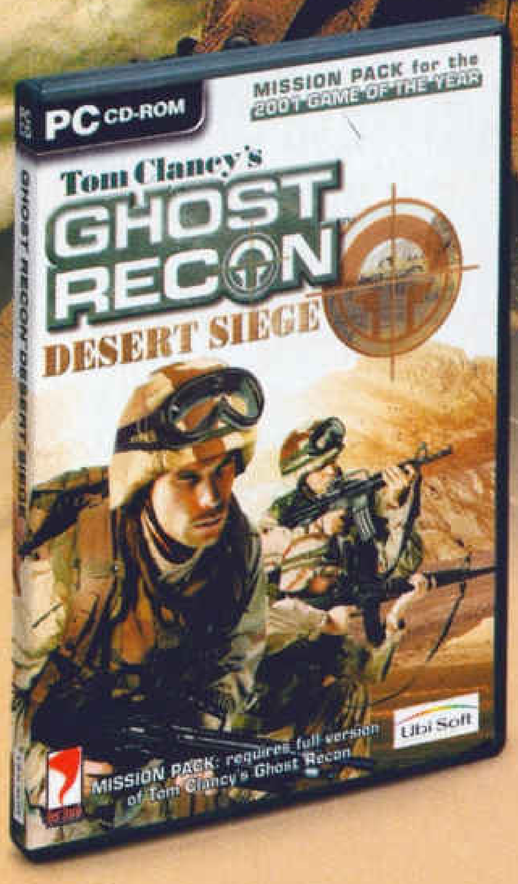
GRAFICA	7	GIOCABILITÀ	7
SONORO	8	LONGEVITÀ	6

7

Tom Clancy's
GHOST RECON™

NON LASCIARE VIA DI SCAMPO AL TUO NEMICO!

IL MISSION PACK



Stai attento, la zona scotta !
Non ci sono molti posti dove rifugiarti: il deserto è un luogo che non risparmia chi combatte. **Nuove armi**, **veicoli predisposti** al tipo di terreno, ma anche una nuova **Squadra Nemica** dalla cui strategia dovrai difenderti: benvenuto nel deserto!

IL COLLECTOR'S PACK INCLUDE:

- **Il gioco originale di Ghost Recon**
- **La Guida strategica**
- **Il Mission Pack: Desert Siege**
- **Il Making-of**
- **La Patch ricamata del team Ghost Recon**

www.ghostrecon.it

www.ubisoft.it

GAME OF THE YEAR 2001 • IGN.COM

Votato Gioco dell'anno 2001 da IGN.com e PC Gamer US

Red Storm ENTERTAINMENT

Ubi Soft ENTERTAINMENT

© 2001 Red Storm Entertainment, Inc. Red Storm and Red Storm Entertainment are trademarks of Red Storm Entertainment, Inc. Red Storm Entertainment, Inc. is a Ubi Soft Entertainment company.
Tom Clancy's Ghost Recon is a trademark of Rubicon, Inc. under license to Ubi Soft Entertainment. All Rights Reserved.

FKDB

GENERE: SIMULATORE SPAZIALE

STAR TREK BRIDGE COMMANDER

Siamo appena stati promossi capitani di una nave stellare della Federazione: come ce la caveremo con le responsabilità del comando?

Con la modalità "battaglia istantanea" potremo simulare scontri tra navi della Federazione, come contro questa classe Akira.

VOCI FAMILIARI

Come è già accaduto in altri giochi di "Star Trek", in *Bridge Commander* potremo sentire la voce di Patrick Stewart (in inglese) nei panni del Capitano Jean-Luc Picard e di Brent Spiner (sempre in inglese!) nel ruolo del Comandante Data. Purtroppo, verrà localizzato in italiano solo il manuale, quindi non sentiremo le più familiari voci dei doppiatori della serie originale – per fortuna, sarà sempre possibile attivare i sottotitoli, ben più comprensibili, anche se sempre nella lingua.

LA stella del settore Vesuvi è appena esplosa danneggiando gravemente le colonie presenti nel sistema. Dobbiamo immediatamente portare provviste mediche e tecniche ai sopravvissuti e, contemporaneamente, cercare di scoprire cosa può aver causato un tale disastro.

Se il cataclisma fosse il risultato di un fenomeno non naturale, le conseguenze di un simile atto potrebbero portare a una nuova guerra nel quadrante Alpha.

Fin dall'inizio di questa indagine sarà evidente che qualcosa di oscuro e misterioso si cela dietro il terrificante incidente. In che misura sono coinvolti i Romulani? E i Cardassiani? Chi sarà il nostro nemico questa volta? È quello che scopriremo lentamente, missione dopo missione, prima a bordo della nave su cui abbiamo servito come Primi Ufficiali, poi al comando di un incrociatore di classe Sovereign, il modello più potente, veloce e tecnologicamente avanzato dell'intera flotta. *Star Trek Bridge Commander* ci vede seduti sul ponte di comando e ci permette di dare tutti gli ordini tipici cui ci hanno abituati dieci film e quattro serie

Sulla plancia della nave di classe Sovereign ci sentiremo presto a casa.

"Il gioco non ci permette alcun margine di creatività"

televisive (più la quinta che ancora deve giungere in Italia). Potremo selezionare un qualsiasi altro personaggio in plancia (Consigliere, Ufficiale di Rotta, Ufficiale Tattico, Primo Ufficiale, Ufficiale Scientifico e Ufficiale Tecnico) e, così facendo, apriremo il "sotto-menu" con le opzioni che riguardano quella particolare mansione a bordo di una nave stellare. La postazione del Consigliere sarà occupata, di volta in volta, da un personaggio "speciale", che ci darà utili consigli su come agire per portare a termine il nostro incarico con successo – vedremo il mitico Picard o l'eclettico Data, per esempio.

L'Ufficiale di Rotta sarà in grado di programmare la destinazione del nostro viaggio, ci farà partire a velocità curvatura, intercettare un obiettivo, entrare o uscire dall'attracco di una stazione spaziale oppure porterà la nave in orbita standard attorno a un pianeta, e la condurrà "a spasso" all'interno di un sistema.

L'Ufficiale Tattico ci permetterà di decidere l'obiettivo del nostro attacco e di colpire specifici punti sul corpo di un vascello avversario, con lui sceglieremo il tipo di torpedini da usare, la potenza dei faser e così via. Il Primo Ufficiale ci

REQUISITI DI SISTEMA

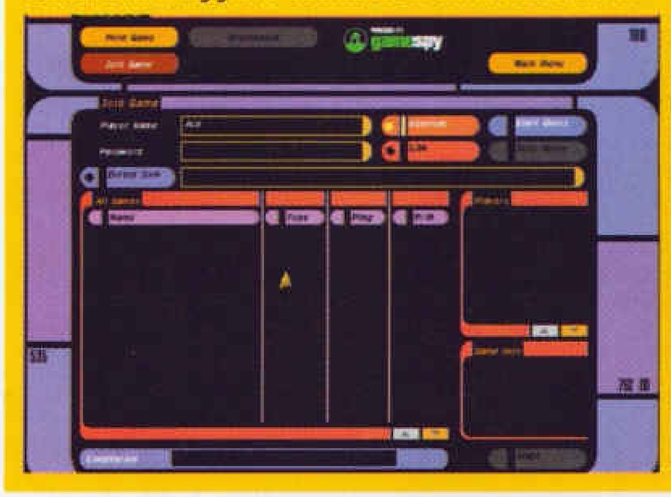
Riusciremo ad arrivare dove nessuno è giunto prima?

■ Risoluzioni Supportate
Da 640 x 480 a 1600 x 1200
■ Opzioni Grafiche
Regolazioni dei dettagli delle texture e dei poligoni, danni visibili, numero di colori.

VERDETTO: Sconsigliamo di giocare con *Star Trek Bridge Commander* a risoluzioni esageratamente alte, dato che le scritte e i sottotitoli diventano un po' troppo piccoli. Su un Pentium III con 64 MB di RAM non si notano particolari problemi, a parte qualche rallentamento.

MOLTI GIOCATORI, MOLTO ONORE

Star Trek Bridge Commander ci permette di giocare nella modalità normale (con la storia e le missioni) oppure di fare pratica con la modalità "battaglia istantanea", in cui decideremo di assegnare diverse navi alla flotta "alleata" e allo schieramento "avversario", per poi dare luogo a uno scontro che consentirà di entrare in maggiore confidenza con il sistema di comandi. Potremo sfidare, inoltre, gli amici in battaglie multigiocatore tramite un collegamento Internet o una semplice rete locale. Questo aumenta la longevità e l'interesse del titolo e ci permette di sperimentare e valutare ogni possibile tattica di combattimento, ricreando anche scontri visti nei telefilm o nei film della serie.



ricorderà i nostri obiettivi di missione e consentirà di cambiare lo "status" della nave (da "condizione verde" ad "allarme rosso", il massimo livello di allerta). L'Ufficiale Scientifico controllerà i sensori per fare delle scansioni di oggetti, obiettivi e intere aree attorno alla nostra nave, mentre l'Ufficiale Tecnico gestirà la distribuzione dell'energia e le riparazioni necessarie in caso di danni.

Inutile negare il fascino di un simile approccio: tutti quelli che hanno amato la saga di "Star Trek" hanno sognato, prima o poi, di sedere su quella poltrona e di vivere incredibili avventure insieme al proprio equipaggio.

Ma *Bridge Commander* ci permette veramente di fare questo? Possiamo senza dubbio dire che è, finora, il gioco che ci va più vicino, anche se, purtroppo, ha alcuni difetti che rendono poco lo spirito di "Star Trek".

Missione dopo missione, ci renderemo presto conto che le scelte da effettuare sono già state previste dai programmatori e non è possibile modificare la "sceneggiatura" generale della storia. Se in un'azione dovremo arrivare vicini a un vascello in avaria che sta per scontrarsi con un asteroide vagante, agganciarla con il raggio traente e poi distruggere un'astronave avversaria comparsa improvvisamente nel sistema, il gioco considererà solo ed esclusivamente queste opzioni, e non ci permetterà alcun margine di "creatività".

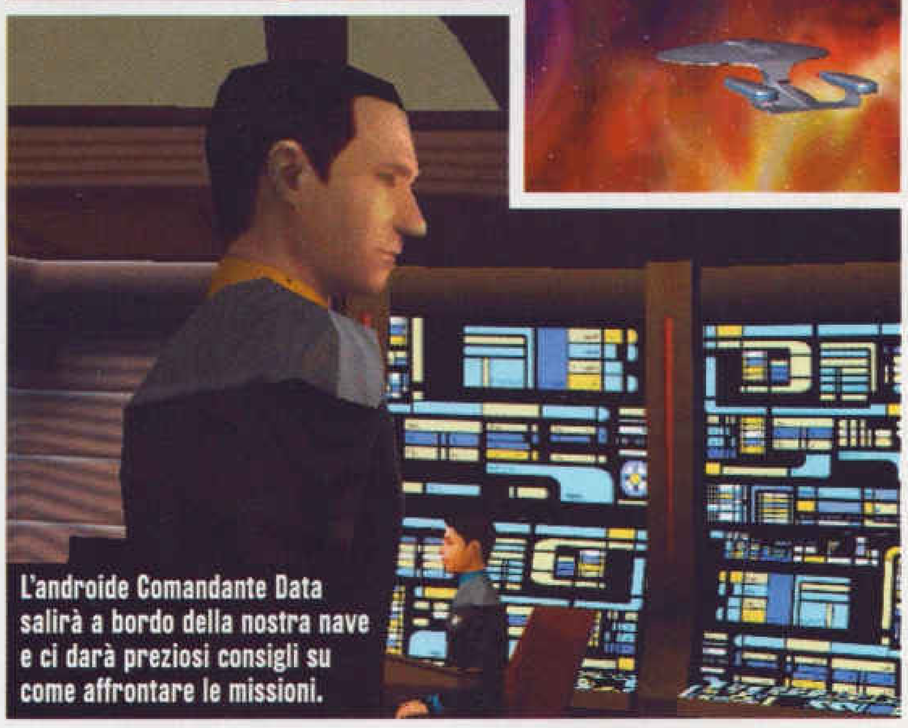
Non potremo, per esempio, teletrasportare del personale tecnico sulla nave, invece che trainarla, né distruggere l'asteroide evitando così l'impatto, e non sarà lecito cercare una soluzione diplomatica con gli avversari. Questa rigidità diventa un grosso limite, poiché sono proprio l'iniziativa e la fantasia che rendono tanto affascinanti i personaggi delle serie televisive e cinematografiche.

Inoltre, non avremo la possibilità di salvare in qualsiasi punto (l'opzione non è proprio contemplata), ma sarà il gioco stesso a "salvarsi" raggiunti certi momenti chiave dell'azione. Spesso, tra un punto di salvataggio e un altro, ci saranno tre o quattro sotto-missioni, con notevoli possibilità di errore (anche per via del difetto descritto precedentemente) e questo significherà dover ricominciare ogni volta dall'inizio (schermate e filmati introduttivi compresi, con tanto di lunghi dialoghi che abbiamo già sentito!).

Bridge Commander, insomma, è un bel gioco, ci teniamo a precisarlo, ma avrebbe potuto essere un *grande* titolo, se soltanto avesse avuto un approccio più libero e creativo e avesse permesso al giocatore di gestire il programma proprio come un capitano può affidarsi agli ufficiali di plancia della nave.

GIOCHI PER IL COMPUTER

In una particolare azione, avremo l'onore di avere come ufficiale tattico un capitano dell'Impero Klingon!



L'androide Comandante Data salirà a bordo della nostra nave e ci darà preziosi consigli su come affrontare le missioni.

IN ALTERNATIVA...

Star Trek Armada II, Mar 02, 7
Se comandare una nave non ci sembra abbastanza, forse un'intera flotta ci soddisferà.

S. T. Voyager Elite Force, Ott 00, 9
Un'altra avventura da non perdere nell'universo creato da Gene Roddenberry.

■ Casa **Activision** ■ Sviluppatore **Totally Games** ■ Distributore **Leader** ■ Telefono **0332/874111** ■ Prezzo **€ 54,99**
■ Sistema Minimo **Pentium II 300, 64 MB RAM, 650 MB su HD, Scheda 3D 16 MB** ■ Sistema Consigliato **Pentium II 450, 128 MB RAM** ■ Acceleratori Grafici **Direct3D** ■ Multigiocatore **LAN, Internet** ■ Internet **www.bridgecommander.com**

+ Il fascino del comando
+ Sistema di gioco intuitivo
+ Multigiocatore e battaglie rapide

- Poche navi nel database
- Troppo rigido durante le missioni
- Mancanza di creatività

***Star Trek Bridge Commander* è molto "realistico" e divertente, ma ha una struttura troppo rigida per quanto riguarda la soluzione delle missioni e degli enigmi.**

GRAFICA	7	GIOCABILITÀ	7
SONORO	7	LONGEVITÀ	8

7

quando il gioco si fa duro

si fa duro

future media italy

Media with passion

Le regole del gioco

Se ti abboni per un anno a **Giochi per Il Mio Computer** avrai **13 numeri al prezzo di 9**, e spendendo solamente **€ 54,24**, Lire 105.023 anziché ~~€ 77,87~~ ~~Lire 150.777~~, potrai contare su **uno sconto superiore al 30%.**

Ogni mese per te

Su **Giochi per Il Mio Computer** trovi guide esaurienti e dettagliate sui **giochi più diffusi** e tante, **tantissime prove**.

39 CD-Rom all'anno

Tutti i mesi, **3 fantastici CD-ROM** con **giochi completi** e numerosi **demo giocabili.** E poi le **anteprime**, gli **scoop** e le **classifiche**

Il gioco si è fatto duro

Abbonati subito a **Giochi per il mio Computer: 4 numeri e 12 CD-ROM GRATIS all'anno!**

i duri iniziano ad abbonarsi

con lo sconto del 30%

Sei pronto? Ti serve massima concentrazione, sangue freddo e grande abilità. In un anno, ti aspettano **39 fantastici CD-ROM** con tanti **GIOCHI COMPLETI** e un numero incredibile di **DEMO**.
Non puoi rischiare di perdere neanche un numero di **Giochi per Il Mio Computer** e nemmeno rinunciare a uno sconto davvero eccezionale.
Il gioco si è fatto veramente duro: è arrivato il momento di abbonarsi!

Compila subito questo coupon e invialo a:

Servizio Abbonamenti - Future Media Italy - Via Asiago,45 - 20128 Milano o via Fax al N. 02 26005520

Se preferisci, puoi comunicarci i tuoi dati per telefono al N. 02 252007200 o all'indirizzo e-mail: abbonamenti@futuremediaitaly.it

Cartolina d'abbonamento

GI 6 138 0 N

Sì, mi abbono per un anno a **Giochi per il mio computer** (13 numeri + 39 CD-ROM) con lo **sconto del 30%**: pagherò solo € 54.24 anziché ~~€ 77.87~~.
Non invio denaro ora. Scrivo qui sotto i miei dati personali e indico con una X come desidero effettuare il pagamento.

Cognome | Nome

Indirizzo E-mail | Data di nascita G G M M A N N O

Inviate la rivista a questo indirizzo

Via | N°

C.A.P. | Località

Prov. | N° telefono

Scelgo di pagare con

☐ Versamento su CCP che mi invierete

☐ Assegno Bancario intestato a: Future Media Italy S.P.A.

Carta di Credito ☐ CartaSi ☐ Diners ☐ BankAmericard ☐ AmericanExpress

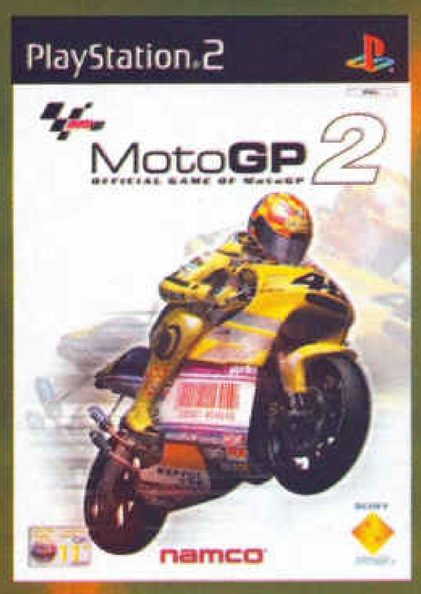
N° | Scad. M M A A

Firma del Titolare

Il trattamento dei dati personali che ti riguardano viene svolto nell'ambito della banca dati elettronica di Future Media Italy e nel rispetto di quanto stabilito dalla legge sulla tutela dei dati personali. Il trattamento dei dati è effettuato al fine di aggiornarti su iniziative e offerte del gruppo o di aziende di nostra fiducia. Barra la casella sottostante solo se intendi rinunciare a quest'ultima opportunità. Ai sensi dell'articolo 13 L. 675/96 potrai in qualsiasi momento esercitare i relativi diritti, tra cui consultare, modificare e cancellare i tuoi dati, scrivendo a Future Media Italy - Responsabile Trattamento dei Dati - Via Asiago, 45 - 20128 Milano. ☐

TBWA\ITALIA

SEI TU IL CAMPIONE IN CARICA?



namco

PlayStation.2

AUT.MIN.RICH

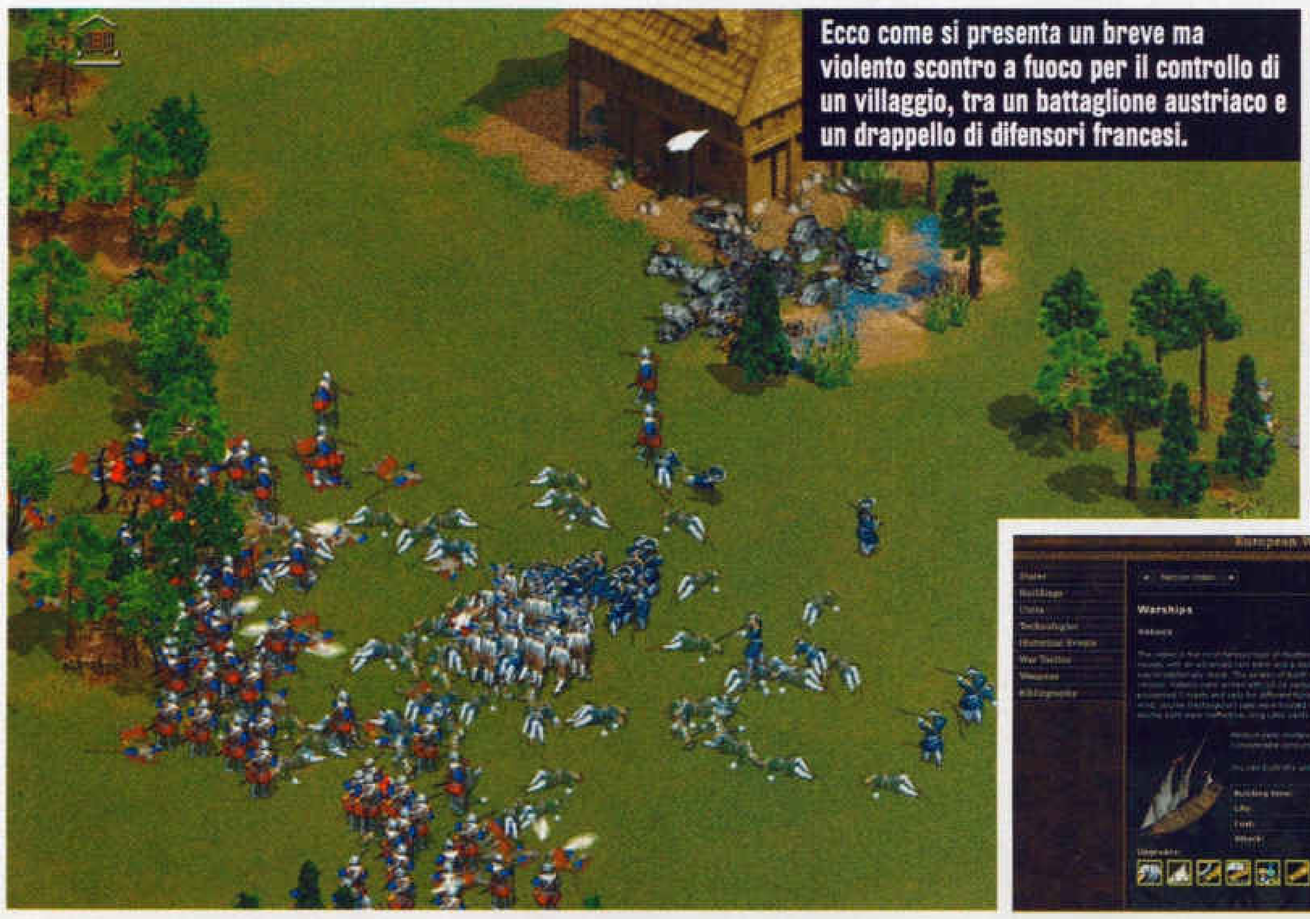
Moto GP2 ha tanti Gran Premi per te. Partecipa al concorso, puoi vincere:
› due Honda CBR 600 F › due Honda X8R-S › 50 polo PlayStation 2.

"PlayStation" sono marchi registrati da Sony Computer Entertainment Inc. e altri marchi di Sony
titolari www.playstation.it "MotoGP2" 1998 2000 2001 NAMCO LTD. ALL RIGHT RESERVED. NAMCO is registered trademark of NAMCO LTD. Licensed by Electronic Arts Limited.

GENERE: STRATEGIA IN TEMPO REALE

COSSACKS THE ART OF WAR

L'espansione di *Cossacks* ci riporta nel '700 europeo, con molte novità e una giocabilità ancora più raffinata!



Ecco come si presenta un breve ma violento scontro a fuoco per il controllo di un villaggio, tra un battaglione austriaco e un drappello di difensori francesi.

Alcuni elementi del paesaggio ricordano i diorami sui quali si combatte con le miniature storiche.

USCITO in sordina nel 2001 e subito apprezzato da una schiera sempre più ampia di appassionati, *Cossacks – European Wars* fu il tentativo del piccolo sviluppatore ucraino GSC di dare un seguito ideale a *Age of Kings II*, proponendo un gioco strategico in tempo reale ambientato storicamente nel periodo immediatamente successivo al medioevo Microsoft.

Il meritato e inatteso successo di *Cossacks* ha dato così origine a questa espansione che richiede il gioco completo, la quale amplia e raffina il titolo senza alterarne la struttura di base.

The Art of War (*AoW*, d'ora in poi) introduce due nuove nazioni (Danimarca e Baviera) e cinque campagne storiche (Prussia, Austria, Sassonia. Algeria e Polonia). Unità e battaglie inedite completano l'offerta, ma è soprattutto per le modifiche e i miglioramenti alla giocabilità del programma originale che questa espansione si distingue come una delle migliori mai prodotte. Innanzitutto, ora è possibile combattere su mappe immense (fino a 16 volte la dimensione di quelle originali) ricreando così scontri epici. Elementi che in *Cossacks* si erano mostrati problematici, come l'eccessiva potenza e

"Non deluderà gli appassionati dell'originale"

proliferazione dei cannoni, sono stati corretti con l'introduzione di regole opzionali che ne limitano lo sfruttamento (è comunque sempre possibile utilizzare le regole originali, per chi le preferisse), sono stati aggiunti numerosi comandi e gestire eserciti numerosi è diventato più semplice.

È stata formalizzata, inoltre, una regola creata dalla comunità dei giocatori e un tempo basata sull'onore: ovvero un periodo di tempo di "non belligeranza" durante il quale sviluppare la nostra nazione. Ora è possibile impostare la partita affinché tale accordo sia gestito dal computer. Infine, a grande richiesta, nel CD è stato inserito un funzionale editor di mappe e scenari, che in breve tempo genererà un gran numero di nuove battaglie create da appassionati e scaricabili dalla Rete.

Vi è un solo elemento assente da questa espansione: non è possibile (come nell'originale *Cossacks*) giocare le battaglie storiche contro il computer, ma solo con un avversario umano. A parziale rimedio di ciò, la modalità multiplayer è facilmente accessibile per chi ha una connessione a Internet, e in Rete si trovano numerosi "clan" pronti ad accettare le nostre sfide.

In definitiva, se abbiamo amato *Cossacks*, in *Art of War* troveremo uno dei migliori giochi strategici di sempre rifinito, ripulito e tirato a lucido meglio dei bottoni di un granatiere di Federico il Grande.

GIOCHI COMPUTER

L'ARTE DEL "MOD"

Se abbiamo una connessione a Internet veloce, una volta installato il gioco corriamo a visitare il sito www.cossacks.4players.de/englishversion e scarichiamo il primo Mod (di 30 MB) per *Cossacks* realizzato dal mitico Shaun Baddog, un appassionato che ha "ridipinto a mano" tutte le unità, rendendone le uniformi ancora più vicine a quelle storiche. Il Mod introduce, inoltre, più di 30 nuove unità, e moltissimi aggiustamenti al bilanciamento del gioco. La stessa CDV ha appoggiato e promosso questo bellissimo lavoro!

IN ALTERNATIVA...

Europa Universalis, Mar 02, 8
Permette di controllare una nazione europea combattendo strategicamente le guerre di *Cossacks*.

Age of Empires II, Dic 99, 9
Lo strategico in tempo reale che ha mostrato a tutti come la storia possa essere divertente.

■ Casa CDV ■ Sviluppatore GSC Game World ■ Distributore Leader ■ Telefono 0332/874111 ■ Prezzo € 23,24 ■ Sistema Minimo PII 300, 64 MB RAM, Cossacks ■ Sistema Consigliato PII 500, 128 MB RAM ■ Acceleratori Grafici No ■ Multigiocatore Internet, LAN ■ Internet www.cossacks.com

+ Migliora l'originale
+ Buona longevità
+ Elegante e ricco d'atmosfera

– Battaglie storiche solo multiplayer
– Grandi battaglie quasi ingestibili
– Editor completo ma non semplice

Il fascino delle uniformi, lo spessore strategico e la giocabilità raffinata rendono questa espansione molto consigliata agli appassionati del genere.

GRAFICA	7	GIOCABILITÀ	8
SONORO	7	LONGEVITÀ	8

8

GENERE: SIMULAZIONE SPORTIVA

VIRTUA TENNIS

Con pallonetti e volée, riusciremo a diventare i numeri uno?

GIOCO CONSIGLIATO GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

Le partite in doppio saranno sempre molto movimentate e frenetiche!

La mappa del mondo della modalità World Circuit serve per accedere a vari allenamenti, punti vendita e tornei.

LA caratteristica che salta all'occhio giocando a *Virtua Tennis* è la fedele riproduzione dello sport preso in considerazione dal titolo. I sette tennisti con cui inizieremo le nostre partite, infatti, sono del tutto somiglianti ai loro alter-ego in carne e ossa. Ecco perché Jim Courier sarà un giocatore forte dal fondo, Tim Henman prediligerà il gioco d'attacco a rete e così via. Ma non solo, *Virtua Tennis* è una simulazione estremamente precisa anche in molti altri particolari. I campi sono stati ricostruiti come gli originali e potremo gustarci, con un computer adeguato, un vero spettacolo.

In *Virtua Tennis*, ci misureremo su tutte le superfici esistenti, come l'erba, la terra battuta e i diversi tipi di cemento utilizzati nel mondo. Queste differenze, ci costringeranno a imparare a giocare su ogni terreno, per sfruttare al meglio il nostro stile. L'incrocio tra il tipo di gioco del tennista e la pavimentazione del campo è il vero punto di forza di *Virtua Tennis*. Sapersi imporre su avversari più a loro agio sui campi meno adatti al nostro gioco sarà una sfida appassionante e avvincente. Non sarà certo semplice e dovremo essere bravi a capire come mettere in difficoltà il rivale. Tutte le modalità prevedono la partita in singolare o in doppio e tre livelli di difficoltà. Con *Virtua Tennis* potremo competere in tre modi differenti. Il primo è l'Arcade, che richiama la struttura del gioco da bar. In questo caso, sceglieremo uno dei sette atleti principali e dovremo superare cinque partite. Se riusciremo a vincere tutti gli incontri, entreremo nella speciale classifica dei super-campioni, basata sul rendimento dei tennisti (ovviamente espresso in base ai premi conquistati).

"Dovremo scalare l'intera classifica mondiale"

La seconda possibilità sarà la Exhibition, dove imposteremo una partita come vorremo. La durata del match, però, sarà al massimo di un solo e unico set, con o senza tie-break e potremo giocare in singolare o in

Sapersi piazzare a rete è fondamentale. A quel punto, le volée vengono da sole.

ALLENAMENTO ALTERNATIVO

Una delle migliori trovate di *Virtua Tennis* sono gli originali sotto-giochi presenti nella modalità World Circuit. Diamogli un'occhiata!

CANNON BALL – Ottimo per allenare la velocità nella risposta dei colpi e negli spostamenti da un lato all'altro del campo.

GIANT BALL – In questo caso, dobbiamo spingere enormi palloni oltre la linea di fondo, migliorando la potenza del nostro gioco.

RETURN ACE – Dobbiamo rispondere al servizio del nostro maestro e far volare dei grossi cubi di plastica.

BULL'S EYE – Questo gioco mette a dura prova la precisione nei nostri colpi. Dobbiamo indirizzare le palline nel centro del bersaglio.

UN POSTO IN PRIMA FILA

In *Virtua Tennis* sono possibili due tipi di inquadrature. Una è quella classica, dal lato corto degli spalti. In qualsiasi momento, però, potremo passare a quella con la telecamera posta dietro le spalle del nostro tennista, molto più frenetica e realistica. Attenzione, dovremo essere molto bravi se vorremo sfruttarla!

All'interno di un negozio potremo tranquillamente fare i nostri acquisti.

doppio, su uno dei campi disponibili. Il World Circuit è l'ultima opzione di gioco di *Virtua Tennis* ed è quella che offre il maggior divertimento.

Partiremo al trecentesimo posto della classifica mondiale e, grazie ai trionfi negli incontri in singolare e in doppio, dovremo scalarla, fino ad arrivare in cima. L'impresa non sarà né semplice, né immediata. All'inizio, avremo a disposizione pochi tornei, ma attiveremo l'ingresso ad altre competizioni a suon di vittorie. Tra le partite, impiegheremo tempo e denaro in maniera molto costruttiva.

Per prima cosa, potremo allenarci in otto differenti sotto-giochi, molto divertenti e originali. In queste situazioni, miglioreremo la padronanza dei nostri colpi. In *Virtua Tennis*, infatti, il sistema di controllo prevede solo l'uso di due tasti: uno per la risposta semplice, l'altro per il pallonetto.

In realtà, in base alla posizione del corpo rispetto alla palla, all'altezza del rimbalzo e alla pressione dei due tasti, i colpi varieranno, e non poco! Potremo tagliare, dare effetti particolari o forzare le risposte come più ci piace. Imparare a indirizzare il colpo in un angolo preciso del campo, infatti, si rivelerà un'arma molto efficace per superare anche gli avversari più ostici. Ovviamente, non mancherà il modo di investire i premi raccolti, spendendoli nei negozi. In base al nostro rendimento, attiveremo l'accesso a diversi punti vendita, in cui troveremo articoli sempre differenti.

Potremo acquistare corde migliori per le nostre racchette o firmare un contratto con un altro atleta, per giocare insieme in doppio. In questa fase, tra l'altro, sbloccheremo numerosi campi e tennisti supplementari, utilizzabili anche nelle versioni Arcade e Exhibition.

L'aspetto più divertente del World Circuit è proprio il suo sistema a scatole cinesi. Tanti più sotto-giochi risolveremo, più saranno i tornei cui parteciperemo e i negozi da visitare.

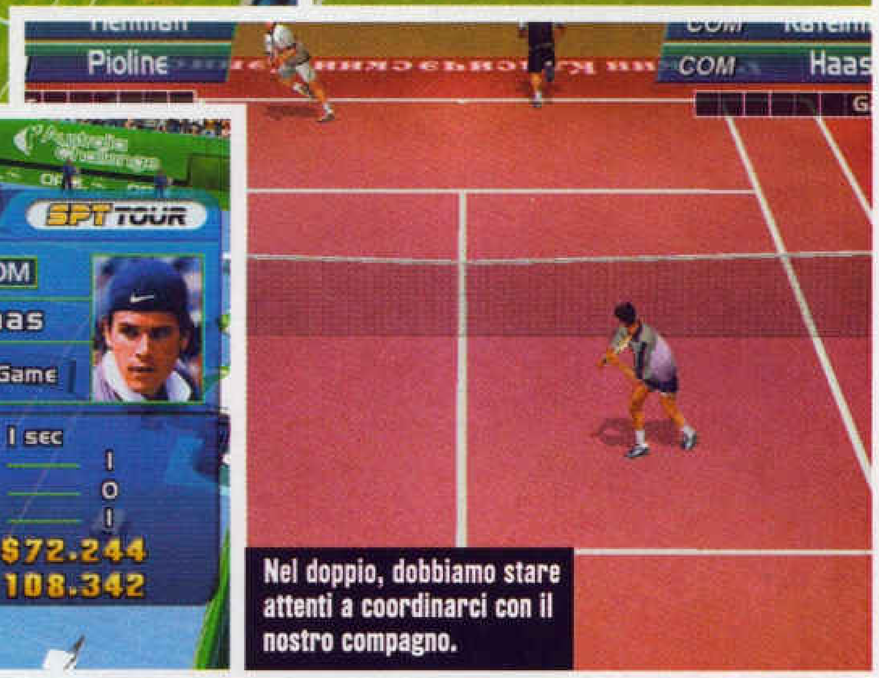
Oltretutto, affrontare il circuito mondiale con il tennista da noi scelto, (vale a dire sposando i suoi pregi e difetti) equivarrà a incontrare giocatori sempre più abili, e riuscire a vincere non sarà certo facile. Purtroppo, però, in

I primi piani dei giocatori sono davvero ben realizzati. I tennisti sono stati riprodotti con molta cura.

UNA MAGLIA PER OGNI OCCASIONE

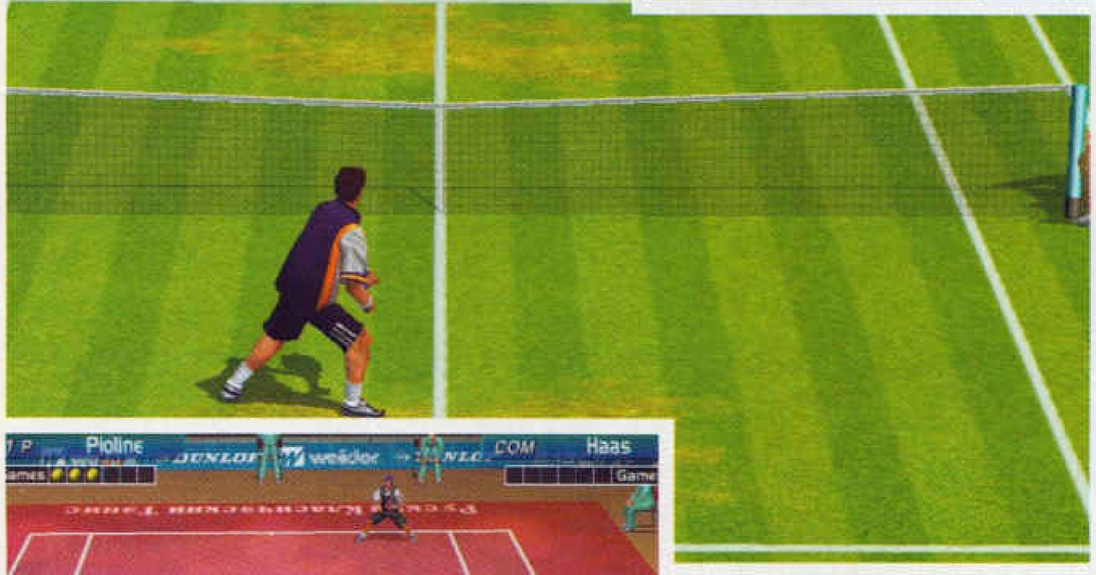
Attraverso la modalità World Circuit, potremo anche comprare diverse divise da gioco. Nei vari negozi troveremo, infatti, modelli di ogni genere. Ci vestiremo come i veri tennisti, con maglie e pantaloncini sgargianti, collezionandone fino a ventiquattro tipologie diverse!

Una spettacolare ripresa dall'alto del torneo di Londra. Perfetto, vero?



Nel doppio, dobbiamo stare attenti a coordinarci con il nostro compagno.

A fine partita, le statistiche ci indicheranno con quale stile abbiamo giocato.



DOPPIO È MEGLIO

Nelle partite di doppio, *Virtua Tennis* dovrà gestire contemporaneamente un compagno e due avversari, coordinati dall'Intelligenza Artificiale. In questo modo, ci renderemo conto del grande realismo del gioco. Innanzitutto, decideremo la tattica per la nostra coppia. Potremo selezionare uno stile neutro o un gioco offensivo (entrambi a rete), oppure sceglierne uno più prudente (entrambi a fondo campo). La reattività e il modo di comportarsi degli avversari e del compagno verranno tarati di conseguenza. Non mancheranno gli errori, ovviamente, e i tennisti varieranno i colpi con ragionevole prudenza.

IN ALTERNATIVA...

Roland Garros 2001, Ago 01, **6**
Un discreto simulatore di tennis che trae lustro dal nome del torneo parigino. Non mancano alcune pecche.

Tennis Master Series, Gen 02, **7**
Stilisticamente buono, vario e completo nelle opzioni di gioco. Un'alternativa di tutto rispetto!

REQUISITI DI SISTEMA

Riusciremo a conquistare il primo posto della classifica?

■ Risoluzioni Supportate
Da 640 x 480 a 1280 x 960
■ Opzioni Grafiche
Profondità del colore, filtro delle texture, livello del dettaglio 3D, effetti Alfa

VERDETTO: Il sistema grafico richiede uno sforzo notevole. Un Pentium III 800 e una scheda 3D con 32 MB di RAM basteranno per giocare in maniera fluida, con il corredo di tutti gli effetti grafici. Con questo sistema vedremo all'opera tutti i raccattapalle e i giudici di linea.

questa modalità, avremo un solo salvataggio a disposizione e dovremo compiere la scelta più giusta all'inizio o ricominciare daccapo.

In *Virtua Tennis* nessun atleta è, a priori, il più forte. Ognuno ha caratteristiche proprie, capaci di essere capitalizzate, più o meno bene, dal genere di colpi che vorremo eseguire. Questo dovrebbe spingerci a individuare i punti deboli del nostro avversario e sfruttarli a dovere. L'enorme dettaglio grafico del titolo, inoltre, ci incanterà in pochi secondi. Ogni singolo movimento dei tennisti è fluido, reale e completo; il loro corpo si muove correttamente, reagendo con proprietà alla posizione della palla. Se saremo troppo distanti, colpiremo male, magari sbagliando.

Se, invece, ci troveremo ben piazzati, potremo indirizzare i tiri nel modo migliore. Come i veri tennisti, sarà possibile impostare una tattica di gioco precisa e seguirla per tutta la partita.

In base alla riuscita, o meno, del colpo, i giocatori avranno diverse reazioni di gioia o di sconforto. Anche in questo caso, potremo gustarci l'incredibile precisione nella realizzazione dei loro volti. Inoltre, vedremo raccattapalle e giudici di linea spostarsi, il pubblico alzarsi e applaudire. Tale accurata ricostruzione, colpirà perfino il nostro udito. Rimbalzi, strisciate e frenate sulla terra battuta saranno ben diversi da quelli sul cemento e tutte le partite verranno allietate da diversi motivetti, molto orecchiabili.

In definitiva, *Virtua Tennis* ci ha convinti e divertiti. Il gioco è completo, vario e ben studiato. Non comprendiamo perché non sia possibile organizzare un incontro più lungo di un set, ma è un difetto minore.

L'unica pecca è un'altra: non ci sono le tenniste donne, ma anche a questo neo potremo ovviare giocando via LAN con qualche amica e chattando grazie al buon sistema incorporato nel titolo.

GIOCHI PER COMPUTER

■ Casa **Empire** ■ Sviluppatore **Strangelite** ■ Distributore **Leader** ■ Telefono **0332/874111** ■ Prezzo **€ 54,99** ■ Sistema Minimo **PII 450, 64 MB di RAM, Scheda 3D 16 MB RAM** ■ Sistema Consigliato **PIII 800, 128 MB RAM, Scheda 3D 32 MB RAM** ■ Acceleratori Grafici **Direct3D** ■ Multigiocatore **LAN, Stesso PC (da 1 a 4)** ■ Internet **www.empireinteractive.com**

+ Sistema grafico realistico
+ Altissima giocabilità
+ Appassionante

− Sistema di controllo poco vario
− Ci sono solo atleti maschi
− Si gioca un solo set alla volta

Un ottimo simulatore del gioco del tennis. Dagli spassosi diversivi all'erba di Wimbledon è un titolo esemplare!

GRAFICA	8	GIOCABILITÀ	9
SONORO	7	LONGEVITÀ	8

8

Nome in codice: 47

Nessuna pietà...

...per nessuno.

Essere un assassino.
Celare la propria identità nell'ombra e sferrare il proprio colpo ferale nel silenzio della notte. Fuggire e incassare il proprio compenso, con il corpo della vittima che sull'anima non pesa più di una piuma soffiata dal vento. Preparare le armi per il prossimo colpo e conoscere il proprio obiettivo con meticolosa ossessione. 47, è ora di entrare in azione.

HITMAN 2™
SILENT ASSASSIN

www.hitman2.com

LEADER
www.leaderspa.it

IO Interactive

EIDOS INTERACTIVE
www.eidos.com

MARZO 2002

© 2002 IO Interactive. Hitman2 : Silent Assassin is a trademark of Eidos Interactive. Eidos, Eidos Interactive, and the Eidos Interactive logo are registered trademarks of Eidos Interactive, Inc. All rights reserved. IO Interactive logo are trademarks of IO Interactive.

GENERE: GESTIONALE

SID MEIER'S SIMGOLF

Questa volta, Sid Meier ha fatto buca... per l'esattezza ne ha fatte 18!

I campi pratica aiutano i nostri membri a migliorare le loro qualità tecniche.

Se vogliamo esagerare, possiamo costruire addirittura un parco di divertimenti all'interno del nostro esclusivo club.

QUANDO IL GREEN È COSTELLATO DI STELLE

Quando i membri saranno particolarmente entusiasti della nostra condotta, potranno decidere di sottoscrivere una forma di adesione più costosa, che permette loro di avere un'abitazione all'interno del nostro campo (quest'ultima potrà essere anche rivenduta ad altri Sim).

Nel caso in cui la zona su cui è costruita la casa sia di valore, può accadere che venga comprata da celebrità di fama mondiale. Se ciò accadesse, vedremmo star del calibro di Jennifer Elopes, Britney Aguilera e Sylvester Stanlione passeggiare nel giardino della loro opulenta dimora.

Abbiamo appena guadagnato dei punti abilità con questo colpo particolarmente virtuoso.

DOVE VOGLIAMO GIOCARE OGGI?

All'inizio di ogni partita sceglieremo l'appezzamento su cui sviluppare il nostro club. Tutti i possedimenti si differenziano per dimensioni o per ambientazione. Potremo decidere, infatti, se immergere i nostri Sim-ospiti in un paesaggio tropicale, nel deserto, in campagna o nelle radure scozzesi. Alcune tenute non saranno disponibili fin da subito, in quanto troppo esose per le finanze con cui inizieremo le nostre avventure gestionali, ma nel giro di una decina di Sim-anni vedremo il nostro primo club crescere fino al punto di consentirci di inaugurarne uno più grande, più spettacolare e, naturalmente, più redditizio.

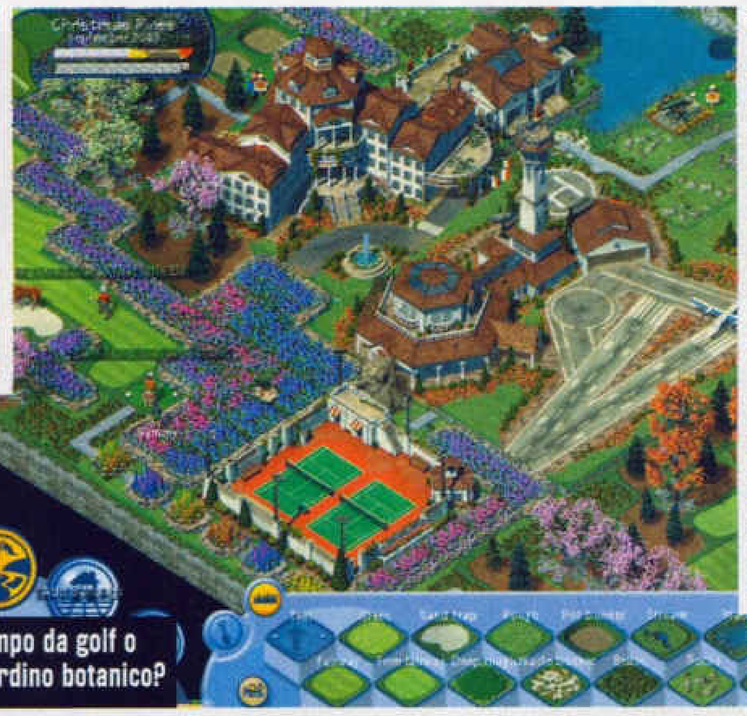
Il nuovo titolo targato Fireaxis pone il mondo del golf sotto una prospettiva inusuale. Se, fino a oggi, abbiamo sempre e solo vestito i panni (spesso piuttosto ridicoli) di golfisti professionisti, con *Sid Meier's SimGolf* non dovremo semplicemente armarci di mazza e intraprendere una brillante carriera da atleta, ma erigere e sviluppare un esclusivo golf club, nell'ormai più che affollato universo di *The Sims*.

Al fine di far crescere la fama del nostro circolo, sarà indispensabile progettare i percorsi in modo tale che, per affrontarli con successo, siano necessarie le tre qualità fondamentali di un buon giocatore di golf: potenza di tiro, precisione e fantasia. Buche troppo semplici o eccessivamente complicate potrebbero annoiare i potenziali membri del club, scoraggiandoli dal sottoscrivere un'iscrizione.

Essendo universalmente noto come i golf club siano ambienti tendenzialmente snob, la qualità agonistica non è l'unica variabile da tenere in conto. Le nostre buche dovranno essere graziose da vedere, comode da percorrere e immerse in scenari suggestivi. Affinché le adesioni siano sempre più remunerative sarà necessario costruire edifici capaci di offrire qualsiasi genere di comfort e fare in modo che le nostre buche siano giudicate tra le migliori della contea.

In questo modo, riusciremo a ospitare tornei di fama mondiale, che permetteranno al nostro personaggio di ricevere, in caso di vittoria, dei punti abilità (in *SimGolf* le partite sembrano appartenere più a un GdR che a una simulazioni sportiva) e un cospicuo premio partita. Dopo qualche ora di gioco, però, ci accorgeremo che non è così difficile evitare la bancarotta, anzi, sembrerà quasi che il club cresca d'importanza e valore indipendentemente dalle nostre azioni.

Il conto in banca rimarrà in costante ascesa, e qualsiasi buca costruita verrà inevitabilmente riconosciuta, nel giro di due o tre anni, come una delle 18 più belle della contea. A questo si aggiunga che la gestione finanziaria è a dir poco semplicistica: non si potranno variare gli



Campo da golf o giardino botanico?

MANUTENZIONE NECESSARIA

Sid Meier's SimGolf **è caratterizzato da un fastidioso problema che blocca il gioco in alcune fasi critiche. Per risolverlo, è già stata inserita sul sito ufficiale del gioco una patch delle dimensioni di 1,59 MB, che aggiorna il titolo alla versione 1.01. L'indirizzo a cui scaricarla è http://simgolf.ea.com.**

SIAMO TUTTI CAMPIONI

I nostri Sim-clienti non vogliono sentirsi degli incapaci affrontando il percorso, ma allo stesso tempo non devono annoiarsi con green semplici e privi di rischi. Una bella buca è quella che sembra impossibile da superare con successo, ma che in realtà è progettata in maniera tale da essere assolutamente accessibile per chiunque. Modificando le pendenze del terreno, si può facilmente costruire un percorso che conduce la pallina direttamente in green attraverso centinaia di metri, mandando in visibilio l'autore del colpo. Non dimentichiamoci di aggiungere ogni sorta di ostacolo – bunker, laghetti, alberi, rocce, e altro ancora – intorno alla fairway, l'importante è che i bordi di quest'ultima pendano leggermente verso l'interno. In questo, modo anche il più imbarazzante dei tiri si trasformerà in un colpo da maestro.

stipendi dei dipendenti, né sarà consentito chiedere alcun tipo di prestito (non che ce ne fosse bisogno). Una vena di superficialità traspare anche nella programmazione generale del gioco. È addirittura presente un difetto, che spesso blocca il gioco quando si tenta di dare il via a un torneo importante, per il quale dovremo scaricare una patch dal sito ufficiale di *SimGolf*.

Nonostante ciò, bisogna ammettere che ci ritroveremo incollati al monitor per ore e ore, osservando compiaciuti come il nostro brullo possedimento si trasformi lentamente in un paradiso per quei miliardari che prediligono zappare la terra con una costosa mazza in fibra di carbonio. Gli eventi, sebbene di natura piuttosto ripetitiva, si susseguiranno con ritmo incalzante e ci indurranno ad aspettare il prossimo prima di porre fine alla partita, immettendoci nella perversa spirale del "ancora cinque minuti".

Come accennato in precedenza, *Sid Meier's SimGolf* vuole entrare a far parte dell'universo di *The Sims*. Purtroppo, l'accostamento sembra quasi un pretesto per vendere qualche copia in più. I legami con le simulazioni sociali targate Maxis potevano essere tanti e interessanti ma, alla fine, quelli effettivamente presi in considerazione in fase di sviluppo non sembrano influenzare significativamente la

"Ci incollerà al monitor per ore e ore"

dinamica di gioco; è vero, potremo imbatterci in personaggi già visti sulle strade di *SimCity* ma, dobbiamo ammetterlo, sarebbe stato ben più interessante se nel multiplayer di *The Sims* si fosse potuto, per esempio, estendere la carriera del nostro golfista sui campi di altri utenti e competere online.

Insomma, *SimGolf* convince fino in fondo e la mancanza di una vera e propria sfida va a intaccare il giudizio di un titolo che, nonostante tutto, riesce a regalare ore e ore di rilassato divertimento.

Non assumendo giardinieri ci ritroveremo con una coltivazione di tuberi lungo il fairway.

IN ALTERNATIVA...

Tiger Woods '99, Gen 99, 8
Per chi il golf preferisce praticarlo in prima persona.

Theme Park World, Feb 00, 7
Manca il green, ma è sempre un gestionale ambientato nel business del divertimento.

■ Casa Electronic Arts ■ Sviluppatore Fireaxis/Maxis ■ Distributore C.T.O. ■ Telefono 051/753133 ■ Prezzo € 51,59 ■ Sistema Minimo Pentium II 300, 64 MB RAM, Scheda video 8 MB ■ Sistema Consigliato Pentium III 500, 128 MB RAM ■ Acceleratori Grafici No ■ Multigiocatore Scambio dei tracciati ■ Internet http://simgolf.ea.com

+ È un gioco molto rilassante
+ Eventi coinvolgenti
+ È collegato a *The Sims*

− È incompleto
− È poco profondo
− Gestione economica semplicistica

Un titolo controverso, dannatamente divertente e, al tempo stesso, non molto impegnativo. Peccato per il collegamento poco riuscito con *The Sims*.

GRAFICA	6	GIOCABILITÀ	7
SONORO	5	LONGEVITÀ	7

7

GENERE: GESTIONALE/SPORTIVO

PC BASKET 2002

Una pallacanestro che dà i numeri, ma concede poco allo spettacolo.

IL NOME GIUSTO

PC Basket 2002 **non dispone dei diritti della FIBA e quindi i nomi dei cestisti non sono quelli reali. Ovviamente, se seguiamo il basket con una certa assiduità, non avremo problemi a sistemare le cose a dovere. Tutti i nomi, infatti, sono riconoscibili e l'editor presente nel gioco ci permette di correggerli. Possiamo approfittare dello stesso editor anche per modificare le abilità dei singoli atleti, ma non dobbiamo abusare di questa opportunità, per non sbilanciare completamente gli equilibri tra le squadre. Se ci troviamo in difficoltà nel riconoscere qualche giocatore, andiamo al sito Internet www.basket.it, dove troveremo i collegamenti ai siti di tutte le formazioni italiane.**

CANESTRI IN ITALIANO

PC Basket 2002 **è completamente tradotto nella nostra lingua. Potremo quindi guidare la nostra squadra senza problemi.**

IN ALTERNATIVA...

PC Calcio 2001,
Mar 01, 7
Sempre tanta gestione, ma riguarda il calcio e ha quel tocco di classe in più.

NBA Live 2001,
Mag 01, 8
Per chi la palla preferisce buttarla nel canestro con le sue mani..

Iniziamo a giocare selezionando la nostra formazione tra quelle della serie A1 italiana.

Possiamo scegliere se 'giocare' la partita o se passare direttamente al risultato finale.

GRAZIE all'utilizzo di schede video sempre più potenti e di processori più veloci, i videogiochi che possiamo far girare sui nostri computer diventano sempre più belli e complessi.

Normalmente, l'aspetto più evidente dell'evoluzione videoludica si riscontra nella ricchezza della grafica, che rappresenta un fattore importante nelle nostre analisi. Ma cosa succede quando ci troviamo di fronte a un videogioco in cui tale elemento è assente?

PC Basket 2002 è un titolo che nulla concede all'apparenza, un caso più unico che raro di questi tempi, visto che ormai quasi tutti i giochi manageriali propongono visualizzazioni 3D dei loro contenuti.

Questa, però, non è la sola caratteristica, tra l'altro abbastanza discutibile, che rende il titolo di DEM Soft peculiare. I nostri computer sono pieni di linee ferroviarie, giardini zoologici, imperi finanziari e squadre di calcio di cui dobbiamo prenderci cura, mentre di canestri finora non c'era stata traccia, quantomeno in Italia. Per apprezzare questo prodotto sono indispensabili due prerogative: primo essere dei cultori del genere gestionale nel senso stretto, e secondo amare la pallacanestro. Il sistema di gioco di *PC Basket 2002* non lascia spazio allo spettacolo ed è fatto solo e unicamente di cifre e di nomi. Purtroppo, il primo problema nasce proprio da questi ultimi, perché non disponendo della licenza ufficiale FIBA (la Federazione Internazionale di Basket), gli sviluppatori non hanno potuto utilizzare i nomi reali dei cestisti, né delle squadre e neppure delle competizioni. Ovviamente, è possibile porre in parte rimedio a tale mancanza, provvedendo a cambiare i nomi degli atleti,

"Possiamo gestire in toto la nostra squadra"

ma quanto tempo ci vorrà per apportare le modifica ai sei campionati presenti nel gioco (Italia, Francia, Spagna, Grecia, Germania e Turchia)?

A parte questa pecca, il gioco è intuitivo e abbastanza completo dal punto di vista tecnico. In qualità di allenatori possiamo gestire in toto la nostra compagine. Siamo in grado, per esempio, di chiamare i time-out durante le partite, apportare i cambi e modificare l'esecuzione degli schemi, mentre fuori dal campo possiamo stabilire le amichevoli da affrontare, le giornate di allenamento settimanali e lo scambio sul mercato dei cestisti. Se dal punto di vista della pura gestione non abbiamo riscontrato particolari difetti, non ci sentiamo di dire lo stesso per quanto concerne il controllo degli incontri.

Chi conosce il basket sa bene che può capitare che la propria squadra subisca un parziale negativo, senza una ragione evidente, in un dato momento di una partita, ma di solito questi scivoloni vengono subito tamponati dalle sapienti decisioni dell'allenatore. In *PC Basket 2002*, tali black-out di gioco hanno invece un'incidenza devastante e, a volte, non basta cambiare gli uomini, o passare dalla difesa a zona a quella a uomo per limitare i danni. La spiegazione che ci siamo voluti dare è che ciò avviene perché, non avendo a disposizione una visualizzazione grafica dell'incontro, ma solo una telecronaca testuale, non è sempre possibile individuare la vera natura del problema. Non vogliamo credere che la questione sia riconducibile al cattivo bilanciamento dell'Intelligenza Artificiale preposta alla gestione delle partite.

Purtroppo, *PC Basket 2002* difficilmente riuscirà a soddisfare un pubblico ampio, a causa della scelta di ridurre all'osso la grafica, ma allo stesso tempo non potrà conquistare completamente gli appassionati di basket per la mancanza di una licenza ufficiale.

GIOCHI PER COMPUTER

■ Casa CD ■ Sviluppatore DEM Soft ■ Distributore Cidiverte ■ Telefono 0331/226900 ■ Prezzo € 23,24 ■ Sistema Minimo P133, 32 MB RAM, 82 MB HD ■ Sistema consigliato PII 233, 64 MB RAM ■ Acceleratori Grafici No ■ Multigiocatore No ■ Internet http://www.demsoft.it

- + Unico nel suo genere
- + Abbastanza longevo
- + Tutto in italiano
- − Nomi non ufficiali
- − Grafica assente
- − Gestione semplificata

Un gioco gestionale nel senso stretto del termine. La totale assenza di elementi grafici lo rende difficile da accettare per un'ampia fascia di pubblico.

GRAFICA	3	GIOCABILITÀ	5
SONORO	4	LONGEVITÀ	6

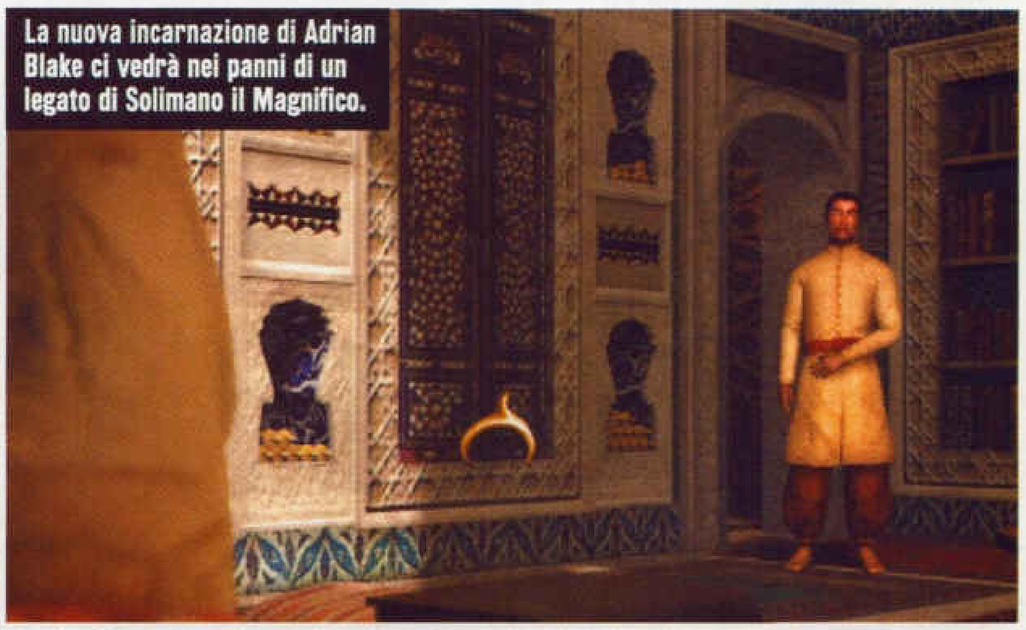
5

GENERE: AVVENTURA

JERUSALEM

Quale complotto minaccia il precario equilibrio di musulmani, cristiani ed ebrei nella città di Gerusalemme? Anche questa volta, solo noi potremo scoprirlo!

In Terra Santa, le città saranno molto simili a fortezze, a causa del conflitto che vede opposti cristiani e musulmani.



La nuova incarnazione di Adrian Blake ci vedrà nei panni di un legato di Solimano il Magnifico.

SULLA scia della moda editoriale e cinematografica, che ha imposto la tendenza a realizzare delle trilogie, *Jerusalem* si presenta come il secondo titolo di una serie sviluppata da Cryo Interactive, in collaborazione con la Réunion des Musées Nationaux francese, un gruppo di studiosi ed esperti guidati dal professor Frédéric Lenoir, noto ricercatore e giornalista d'oltralpe.

Il primo capitolo è stato *Pompei*, in cui la distruzione della città venne ricostruita nei minimi dettagli. L'eroe di quella strana avventura, Adrian Blake, ricompare, come reincarnato, all'inizio di questo *Jerusalem*, con una seconda possibilità per riunirsi al suo grande amore.

Sarà subito coinvolto in un intrigo di politica, diplomazia e misteri archeologici e mistici, diventando l'aiutante fidato di un emissario di Solimano il Magnifico, che è riuscito a ricostruire Gerusalemme facendola diventare una delle città in cui convivono, in un equilibrio difficile, i credenti delle tre principali religioni monoteistiche del mondo. Il tutto inizia dal misterioso ritrovamento di un coltello, che si ritiene essere quello con cui Abramo avrebbe dovuto sacrificare suo figlio Isacco. Un prigioniero sparisce dalle segrete del castello del signore della città e comincia a gettare nello scompiglio le comunità religiose ebraiche, cristiane e musulmane.

Noi dovremo cercare di svolgere questa curiosa matassa e capire chi c'è dietro questi fatti misteriosi. Ci muoveremo, tra momenti di dialogo animato e fasi di esplorazione,

"Gli ambienti sono ricostruiti con rigore storico"

tra il Santo Sepolcro, il Tempio della Roccia Sacra, il Muro del Pianto e persino le Miniere di Re Salomone.

Le varie ambientazioni sono state ricostruite con rigore storico e scientifico in tre dimensioni. Per quanto ci riguarda, potremo però passare da uno scenario precalcolato all'altro, in modo molto statico, con un'interfaccia di gioco fin troppo semplice, che ricorda avventure di molti anni fa, come *Myst*, o certi giochi della LucasArts "punta e clicca". *Jerusalem* non prevede molta azione: quello che ci si aspetta da noi è la capacità di fare ricerche, di esplorare molto attentamente tutti gli scenari e di considerare gli indizi che ci capitano fra le mani.

Dovremo risolvere, insomma, una serie di rompicapi non troppo impegnativi, che ci permetteranno di procedere nella trama, fino alla risoluzione dell'enigma finale.

Alla prova dei fatti, *Jerusalem* è un incrocio tra un titolo educativo e un'avventura vera e propria, ed è adatto a chi ama romanzi come "Il Nome della Rosa" o vuole saperne di più su questa ambientazione.

Nel suo genere, però, ha fin troppi concorrenti più validi, soprattutto alla luce del prezzo con cui viene presentato.

GIOCHI COMPUTER

ITALIANI A GERUSALEMME

***Jerusalem* verrà distribuito in versione CD-ROM con il parlato in lingua originale, ma con tutta la documentazione e i sottotitoli in Italiano. Anche i non anglofoni (o francofoni), quindi, potranno affrontare questa avventura senza temere di perdere qualche indizio importante.**

IN ALTERNATIVA...

L'Ombra di Zorro, Mar 02, 6
Un'avventura di cappa e spada, caratterizzata da un particolare sistema di combattimento.

Gabriel Knight 3, Gen 00, 8
I misteri della Provenza si mischiano con il mito del Santo Graal. Un enigma per intenditori.

■ Casa Cryo Interactive ■ Sviluppatore Cryo/Réunion des Musées Nationaux ■ Distributore C.T.O. ■ Telefono 051/753133 ■ Prezzo € 51,59 ■ Sistema Minimo PII 400, 32 MB RAM, Scheda 3D ■ Sistema Consigliato PIII 450, 64 MB RAM ■ Acceleratori Grafici Direct3D ■ Multigiocatore No ■ Internet http://jerusalem.cryogame.com

+ Buona presentazione grafica
+ Ricostruzione storica rigorosa
+ Molti scenari e ambientazioni

− Interfaccia statica
− Azione totalmente mancante
− Approccio troppo semplice

Adatto a chi vuole un titolo tranquillo, che lasci riflettere con calma sugli enigmi proposti. La presentazione e l'approccio sono, comunque, decisamente superati.

GRAFICA	6	GIOCABILITÀ	6
SONORO	6	LONGEVITÀ	5

5

GENERE: STRATEGIA A TURNI

JAGGED ALLIANCE 2 UNFINISHED BUSINESS

Il lavoro ad Arulco non è ancora finito e c'è una sporca mezza dozzina che non aspetta altro.

IMPORTAZIONE PARALLELA

Una volta scelto il bersaglio, possiamo stabilire in quale parte del corpo colpirlo.

L'ultimo soldato nemico cade sotto il nostro fuoco di precisione.

CONSIGLI PER ASPIRANTI MERCENARI

Innanzitutto, ricordiamo che i nemici non sono per nulla incompetenti e sarà sempre meglio disporre della superiorità numerica. Tentiamo poi di concentrare il fuoco dei nostri uomini su un singolo bersaglio. Assicuriamoci anche di mettere dietro copertura i compagni e di controllare con il tasto "Canc" se la suddetta protezione sia efficace. Non esponiamo mai uno dei nostri separandolo dal gruppo e tentiamo di prestare quanto prima le cure mediche necessarie. Non dimentichiamo di tenere in buono stato le nostre armi e di far riposare adeguatamente la squadra. Se terremo conto di questi consigli, il lavoro a Tracona sarà leggermente più semplice.

IN ALTERNATIVA...

Fallout Tactics: Brotherhood Of Steel, Mag 01, 8
Stesso stile, ma può contare su una grafica marcatamente superiore.

WH 40000: Rites of War, Nov 99, 7
Ancora strategia a turni, ambientata però nel tetro futuro di *Warhammer*.

SE vogliamo avventurarci nel romantico mondo dei soldati mercenari, *Jagged Alliance 2 Unfinished Business* (*JA2UB* da ora in poi) offre una nuova missione da portare a termine sul suolo di Tracona.

A noi spetterà, infatti, il compito di ingaggiare sei soldati di ventura, uno dei quali sarà il nostro alter ego, per distruggere una base missilistica impiegata dalla spietata Ricci Mining & Exploration Co. come mezzo di pressione verso la pacifica nazione di Arulco.

La struttura di gioco mostra esperienza nel miscelare elementi da GdR e strategia a turni. Anche questo titolo, come la serie *Fallout*, ci butta sul campo di battaglia alla guida di personaggi descritti più o meno accuratamente da caratteristiche e abilità.

L'impostazione dell'azione è, come già accennato, a turni, la mappa in prospettiva isometrica e non esiste nessun tipo di accelerazione 3D.

Ci troviamo di fronte, pertanto, a una grafica spartana per gli standard odierni, ma comunque capace di svolgere

"Il sistema di controllo non è sempre immediato"

discretamente il proprio compito, almeno fintanto che ci muoveremo in spazi ampi. Non appena, invece, passeremo al combattimento urbano, il controllo della nostra squadra è destinato a incontrare qualche difficoltà.

Mentre possiamo evitare di visualizzare le cime degli alberi, particolarità che ci consente di spostarci agevolmente in un bosco, non è consentito fare lo stesso con i vari edifici che incontreremo sul nostro cammino. Anche il sistema di controllo non è sempre immediato ed è meno intuitivo di altri titoli dello stesso genere. In più di un'occasione si è costretti a consultare il manuale, per capire come usare un certo tipo di arma o qualcuno degli altri oggetti trovati nel corso delle missioni.

JA2UB soffre, poi, a causa di alcune inesplicabili scelte di programmazione. Un titolo a turni, infatti, avrebbe potuto permettersi un sistema di combattimento più realistico, trasformandosi in una simulazione tattica più convincente. Inoltre, ci ha lasciati perplessi il bilanciamento del gioco. *JA2UB* è, infatti, troppo difficile (a parte il livello "novice"), con un'Intelligenza Artificiale avvantaggiata artificiosamente da avversari, per esempio, marcatamente migliori dei nostri uomini.

Non di meno, l'appassionato di questo genere dovrebbe apprezzare un gioco caratterizzato da un ritmo capace, al di là dei difetti, di tenerci incollati allo schermo.

GIOCHI COMPUTER

■ Casa Virgin ■ Sviluppatore Sir-Tech ■ Distributore Importazione parallela ■ Telefono ND ■ Prezzo € 49,01 ■ Sistema Minimo P133, 32 MB RAM, 660 MB HD ■ Sistema Consigliato PII 233, 64 MB RAM ■ Acceleratori Grafici No ■ Multigiocatore No ■ Internet http://www.interplay.com/ja2ub

+
- Consente di pianificare
- Difficilmente annoia
- Buon ritmo

−
- Grafica essenziale
- Poco realistico
- Intelligenza Artificiale avvantaggiata

Un buon gioco tattico a squadre, che soffre a causa della grafica essenziale e di un cattivo bilanciamento per quanto riguarda il livello di difficoltà.

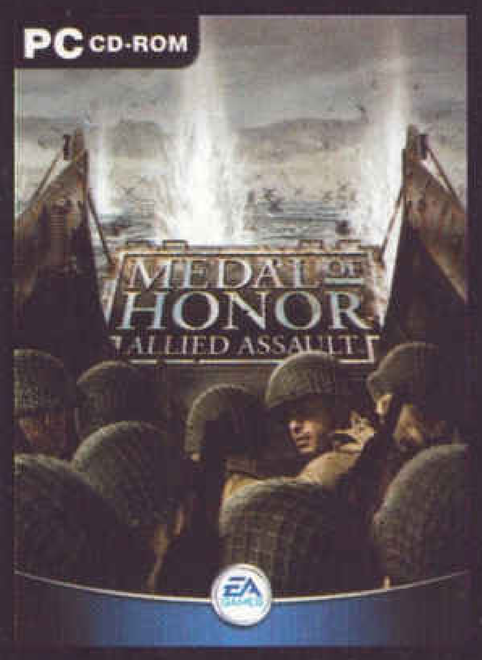
GRAFICA	6	GIOCABILITÀ	6
SONORO	6	LONGEVITÀ	7

6

D-DAY. 6 GIUGNO 1944.

GUARDATI INTORNO.

HAI IL 79% DI POSSIBILITA'
CHE SIA L'ULTIMA COSA CHE VEDRAI.



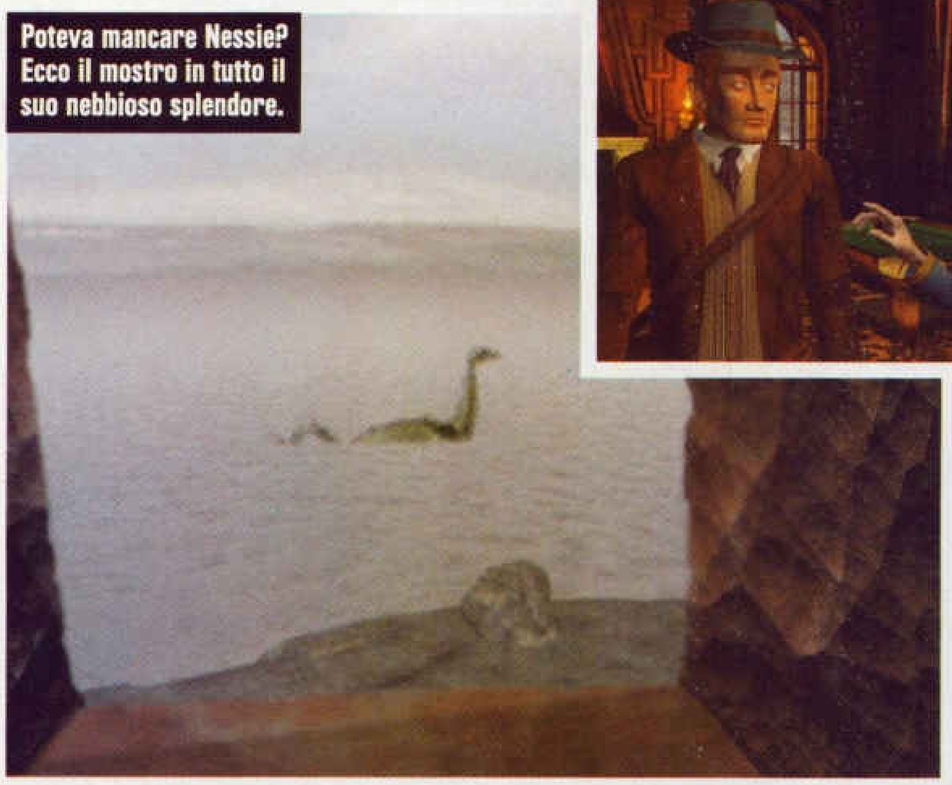
www.mohaa.ea.com

All trademarks are the property of their respective owners. EA GAMES™ is an Electronic Arts™ brand.
© 2002 Electronic Arts Inc. All rights reserved. This product contains software technology licensed from id Software, Inc.

GENERE: AVVENTURA GRAFICA

LOCH NESS

Indagando sulle rive del famoso lago scozzese, incontreremo il mitico mostro?



Poteva mancare Nessie? Ecco il mostro in tutto il suo nebbioso splendore.

Alcune locazioni riescono a trasmettere la tetra atmosfera dei luoghi in cui indagheremo, ma non tutte.

TUTTO IN ITALIANO

Potremo giocare a *Loch Ness* senza problemi di comprensione del dialetto scozzese tipico della zona: l'intero gioco, infatti, è stato localizzato nella nostra lingua, parlato compreso. La recitazione dei personaggi non è spettacolare, ma adeguata alla qualità generale del titolo.

NEI panni di un investigatore privato, convocato in un castello sulle rive del famoso Loch Ness, scopriamo che chi ci ha chiamati è scomparso. Questo è solo uno dei fatti su cui ci ritroveremo a indagare, non ultimo l'esistenza del mitico mostro del lago che, non dubitiamo, non mancherà di fare la sua comparsa nel corso dell'avventura.

Loch Ness è un'avventura grafica in vecchio stile, non solo come ambientazione (la storia si sviluppa nella prima metà del secolo scorso), ma anche in quanto a realizzazione: ci muoveremo nei vari ambienti, sia interni, sia esterni, solo spostandoci tra i diversi punti fissi delle locazioni, in ognuna delle quali potremo spaziare con lo sguardo in tutte le direzioni, alla ricerca di oggetti o indizi utili. L'avventura è strutturata in cinque giornate, durante le quali avremo un determinato numero di azioni da compiere perché le ventiquattro ore giungano a una conclusione e si aprano quelle successive. La libertà d'azione è, in generale, abbastanza buona e in ogni momento saremo impegnati a seguire almeno un paio di "piste". La difficoltà, quindi, consiste nel comprendere cosa il gioco si aspetti da noi in ogni istante, visto che gli indizi disseminati sono pochi, a volte poco visibili e non tutti ovvi, caratteristica che non permette di ottenere un buon feeling con l'avventura fin dai primi momenti.

"L'avventura è strutturata in cinque giornate"

Dal punto di vista grafico, *Loch Ness* non riesce a elevarsi dalla mediocrità. Le scenografie non sono disprezzabili, ma i personaggi appaiono poco realistici e lo stile con cui sono realizzati stona in qualche modo con l'ambientazione, in particolare il protagonista, sfortunatamente davvero troppo poco carismatico per riuscire a far guadagnare punti al gioco nel suo complesso.

In conclusione, bisogna rilevare che l'interfaccia appare semplice da utilizzare, l'inventario è un po' macchinoso, ma compie bene il suo dovere, e il diario del protagonista, aggiornato automaticamente con il progredire della trama, è un'ottima fonte d'informazioni e di suggerimenti sulle prossime mosse da compiere.

IN ALTERNATIVA...

Watchmaker,
Giu 01, 7
Un'avventura intrigante e ambientata in un antico castello.

Jack Orlando,
Gen 02, 7
Un giallo in stile cinematografico e con un prezzo invitante.

Le nostre giornate inizieranno nella camera degli ospiti.

GIOCHI COMPUTER

■ Casa Wanadoo ■ Sviluppatore Galilea ■ Distributore C.T.O. ■ Telefono 051/753133 ■ Prezzo €51,59
■ Sistema Minimo Pentium 166, 16 MB RAM, 15 MB HD ■ Sistema Consigliato PIII 300, 64 MB RAM
■ Acceleratori Grafici Direct3D ■ Multigiocatore No ■ Internet www.wanadoo-edition.com

+
- Tradotto in italiano
- Occupa poco spazio
- Lascia molto all'esplorazione

−
- Trama un po' fumosa
- Indizi a volte insufficienti
- Criptico in alcune sequenze

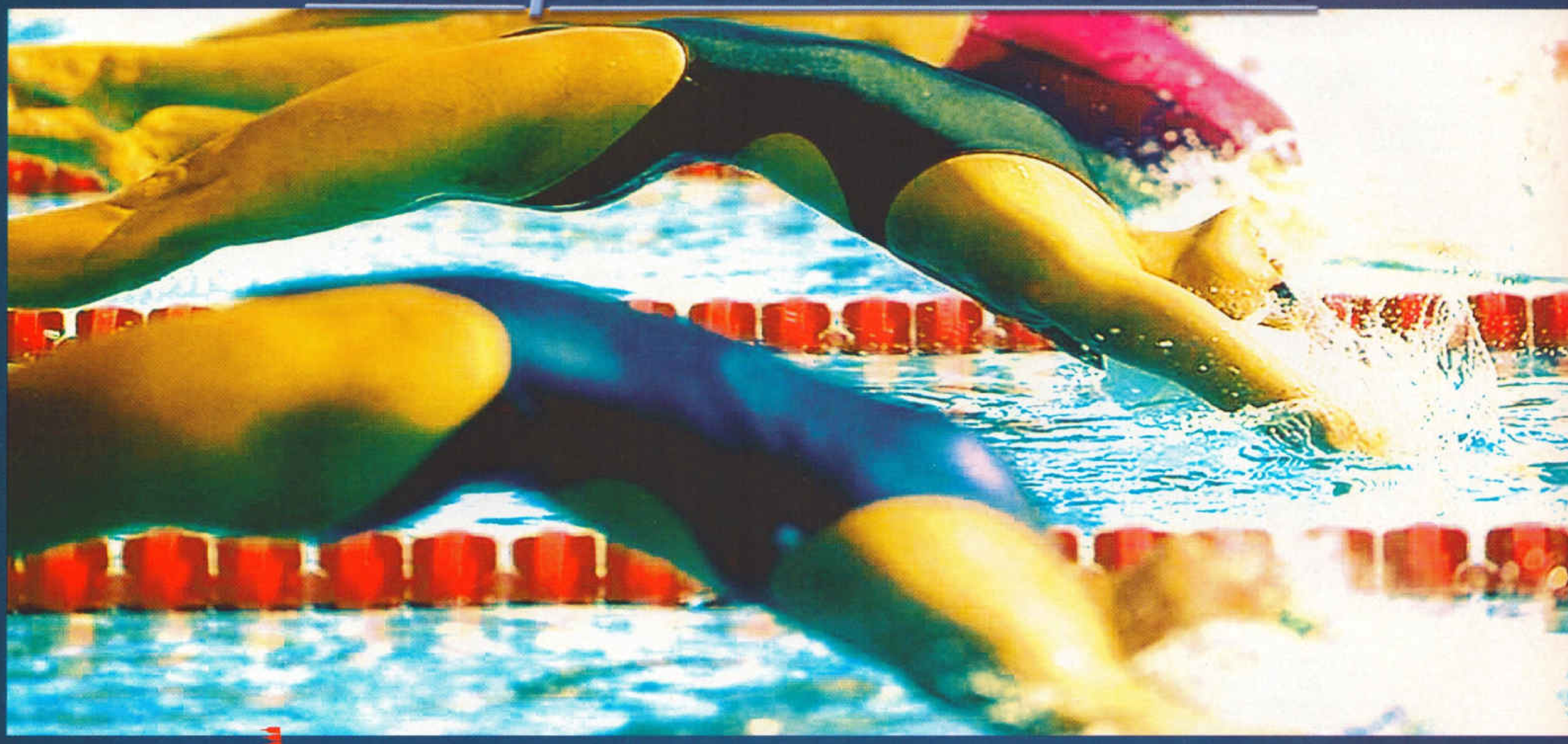
Un'avventura di stampo classico, ma priva delle qualità necessarie a imporsi sulla concorrenza. Verrà presto dimenticata.

GRAFICA	5	GIOCABILITÀ	5
SONORO	6	LONGEVITÀ	6

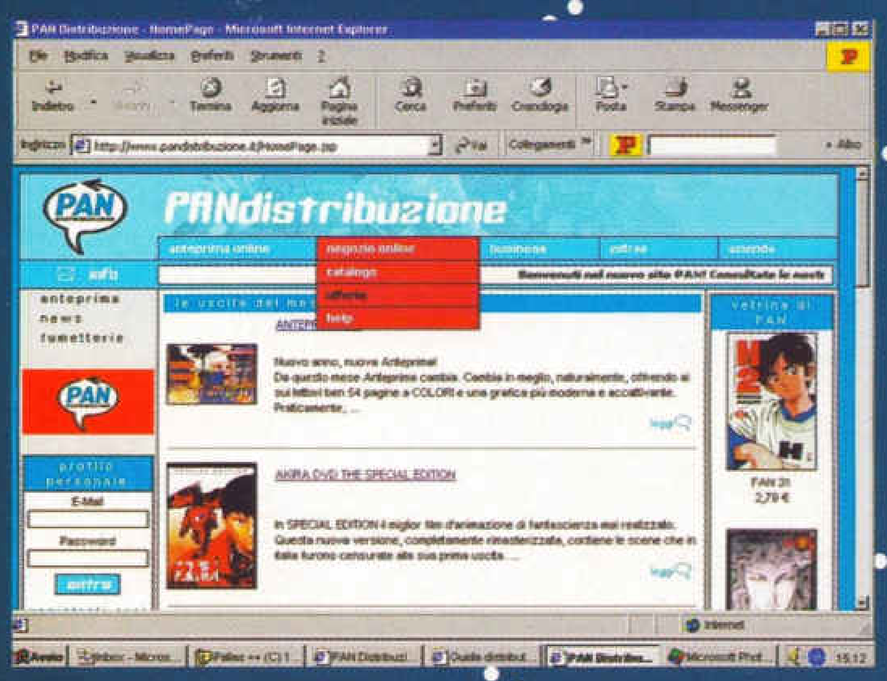
5

UN SITO DA RECORD

www.pandistribuzione.it



IL PIÙ GRANDE CATALOGO ONLINE DI FUMETTI



COMPLETO: OLTRE CENTOMILA ARTICOLI TRA FUMETTI ITALIANI E D'IMPORTAZIONE, VHS E DVD D'ANIMAZIONE, GADGET, GIOCHI E TANTO ALTRO.

FACILE DA CONSULTARE: RICERCA PER TITOLO, COLLANA, EDITORE.

SICURO: PAGAMENTI CON CARTA DI CREDITO (VISA, MASTERCARD, DINERS CLUB, AMEX E JCB), OMNIPAY RICARICABILE E BOLLETTINO POSTALE.

VELOCE: SPEDIZIONI IN ITALIA E ALL'ESTERO CON CORRIERE ESPRESSO.

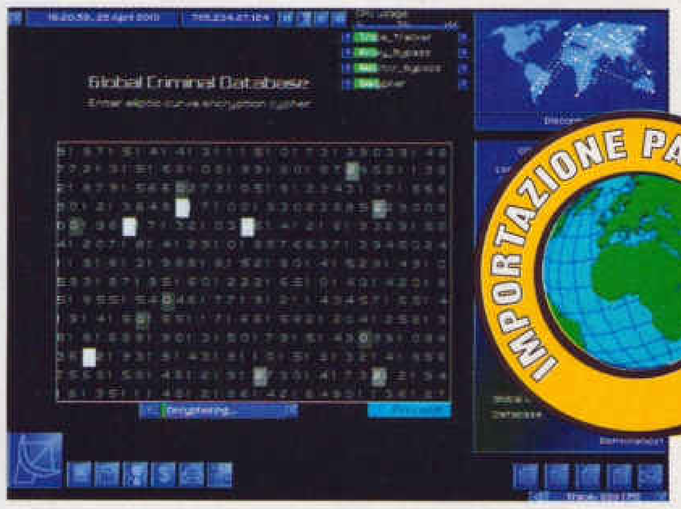
NEWS AGGIORNATISSIME DAL MONDO DEL FUMETTO;
NOVITÁ EDITORIALI IN USCITA, **FIERE, MOSTRE, EVENTI, CURIOSITÁ** ECC.
GUIDA ALLE FUMETTERIE: TUTTI GLI INDIRIZZI DELLE MIGLIORI FUMETTERIE ITALIANE.
INFOLINE LIBRERIE: COME APRIRE UNA FUMETTERIA, TUTTE LE INFORMAZIONI. E MOLTO ALTRO ANCORA.

PAN DISTRIBUZIONE
FUMETTI IN MOVIMENTO

GENERE: SIMULATORE DI HACKER

UPLINK

"Wargames" diventa (ancora una volta) un videogioco.



APPASSIONATO O CRIMINALE?

Solitamente, il termine "hacker" indica i criminali informatici, anche se l'origine del vocabolo è ben diversa: l'hacker è l'appassionato di tecnologia, che ama passare notti a capire come funzionano i sistemi hardware e software, oltre che girovagando per reti e BBS varie, con l'unico scopo di soddisfare la sua innata curiosità. Come capita di frequente, però, la superficialità dei media tradizionali ha storpiato il termine, suscitando la disapprovazione dei veri hacker. Fra questi, possiamo annoverare persone come Linux Torvald, il creatore del kernel di Linux, oltre ad altri elementi di spicco della comunità Open Source, come Eric Raymond, tutti accomunati da un'insaziabile sete di conoscenza sui più disparati argomenti.

ERANO gli anni '80 quando il noto film "Wargames" fece la sua comparsa nelle sale cinematografiche. Poco tempo dopo, molti ragazzini si fecero regalare un modem e iniziarono a dare sfogo al loro morboso interesse per la tecnologia, girovagando tra le BBS sparse per il mondo e utilizzando soprannomi fantasiosi.

Da questa generazione, oltre a una grammatica e a un galateo del tutto nuovi da applicarsi a e-mail e affini, è nato il termine "hacker", nel senso di appassionato di tecnologia. Col passare del tempo, però, questo vocabolo ha assunto una connotazione negativa, ed è nei panni di un hacker (inteso come criminale informatico) che ci caleremo giocando a *Uplink*.

Nella confezione di questo titolo troveremo un foglietto contenente i codici di attivazione e un CD con le versioni del programma compatibili con Linux e Windows, oltre a un file di testo con una storia di vita vissuta da hacker (o almeno spacciata per tale) e un archivio ZIP protetto da una password, che solo i giocatori più in gamba (o i veri hacker) riusciranno a trovare. Una volta lanciato *Uplink*, ci troveremo di fronte a una schermata che permette di registrarsi come agenti per una losca azienda; fatto questo ci verranno assegnati un nodo d'accesso alla Rete con un server dedicato e alcuni servizi base, quali un forum dove trovare interessanti informazioni, una lista aggiornata di missioni (tutte illegali, ovviamente) e un sito da cui acquistare aggiornamenti software e hardware per la nostra nuova attività.

"Ci farà sentire come dei veri hacker"

La documentazione, in puro stile hacker, non esiste, ma fortunatamente un tutorial ci darà le indicazioni fondamentali al fine di superare la prima prova cui saremo sottoposti. Da qui in poi, tutto sarà affidato all'intuizione: dovremo muoverci per la Rete distruggendo informazioni, rubandone altre e compiendo azioni generalmente poco legali.

Sarà quindi necessario acquistare dei programmi per scovare le parole chiave, per non farci tracciare dalla polizia o per superare particolarissime protezioni, come quelle basate sul riconoscimento vocale. Col tempo, inoltre, miglioreremo le prestazioni del server, acquistando processori più veloci ed espansioni di memoria, oltre a mille attrezzi del mestiere.

La grafica di *Uplink* è spartana, ma del resto deve solo simulare un'interfaccia di computer. Per quanto riguarda la giocabilità, invece, tutto dipende dall'interesse verso l'argomento. Premettendo che non si impara a diventare hacker con *Uplink*, bisogna ammettere che le filosofie di questi personaggi sono ben rispecchiate, e la tensione di correre attraverso la Rete alla ricerca frenetica di informazioni è palpabile. Il numero di missioni, tra l'altro, è molto elevato, la colonna sonora evocativa e la longevità assicurata dalla varietà di situazioni in cui incapperemo.

Se facciamo parte della schiera di appassionati o nostalgici e non abbiamo problemi con l'inglese (*Uplink* non è tradotto), possiamo prenderne in seria considerazione l'acquisto, visto anche il prezzo "popolare"; se invece fare surf su Internet non ci appassiona, dedichiamoci a qualche altro titolo.

IN ALTERNATIVA...

I seguenti titoli sono gli unici rappresentanti di questo genere tanto particolare, e risalgono alla notte dei tempi dei videogiochi:

Hacker 1 e 2,
1985-87
Il titolo dice tutto. Sono giochi meno simulativi rispetto di *Uplink*, ma molto divertenti.

Neuromancer,
1988
Un'avventura punta e clicca ispirata all'omonimo libro di William Gibson, da provare.

GIOCHI PER COMPUTER

■ Casa Introversion ■ Sviluppatore Introversion ■ Distributore Internet ■ Telefono ND ■ Prezzo € 49,01 ■ Sistema Minimo Pentium, 32 MB RAM, 20 MB HD, Scheda 3D con 4 MB RAM ■ Sistema Consigliato Pentium 200 MMX, 64 MB RAM, Scheda 3D con 8 MB RAM ■ Acceleratori Grafici OpenGL ■ Multigiocatore No ■ Internet www.introversion.co.uk

+
- Originale
- Verosimile, sebbene non realistico
- Longevo

−
- Graficamente scarno
- Sarà apprezzato solo da pochi
- Non supporta il multiplayer

Un titolo dedicato a chi ama immedesimarsi nei geni della Rete, e nelle loro "cacce" ai limiti della legalità. Insuperabile, ma verrà apprezzato solo da pochi.

GRAFICA	4	GIOCABILITÀ	7
SONORO	7	LONGEVITÀ	8

7

CON IL MIO COMPUTER È TUTTO PIÙ SEMPLICE

RIVISTA + 2 CD A SOLI € 5.49!

È una pubblicazione

Media with passion

GENERE: GIOCO DI RUOLO

WIZARDRY 8

Non capita certo in tutti i giochi di ruolo fantasy di iniziare le nostre avventure con il naufragio di una nave... spaziale!

Il nostro primo incontro con il Dark Savant sarà alquanto... illusorio e sfuggevole!

La città sugli alberi... e nemmeno un elfo in vista!

Se riusciremo a ripare questo androide, avremo un nuovo alleato!

IMPORTAZIONE PARALLELA

PER TUTTI I GUSTI

Per avere un'idea di quello che intendiamo quando parliamo di un GdR originale, basta sapere che nelle prime dieci ore di gioco abbiamo trovato o incontrato:

Una scatola nera danneggiata, dentro il relitto di un'astronave.

Un elementale della terra imbottigliato.

Un androide danneggiato che, una volta riparato, è entrato a far parte del nostro gruppo.

Un fantasma ribelle specializzato in incantesimi

Uno spazioporto in cui è custodita un'astronave, protetta però da un sistema d'allarme degno di E.T.!

I giochi di ruolo degli ultimi cinque anni soffrono essenzialmente di due problemi: il primo è la progressiva contaminazione con generi più popolari, che ha portato a titoli ibridi come *Diablo*, a metà strada tra un GdR vero e proprio e un gioco d'azione; il secondo affanno è dato dalla mancanza di originalità, che spesso si concretizza in storie e avventure molto simili tra loro, con i soliti elfi nelle foreste, nani nelle miniere, e via dicendo.

Wizardry 8 (*W8* per gli amici) rappresenta l'esatto contrario di questa tendenza: in due parole, è una ventata di GdR "vecchio stile" e mostra una originalità talmente estremizzata da risultare quasi scandalosa. Ma procediamo con ordine.

Come tutte le saghe, *W8* prende il via dalla "puntata precedente". Riveliamo subito che non è assolutamente necessario aver giocato un episodio qualsiasi di questa serie, anche se qualche tocco di classe potrà sfuggirci di tanto in tanto.

La creazione dei sei personaggi del nostro gruppo di avventurieri fa già presagire la profondità di questo titolo: abbiamo una rosa di undici razze, alcune delle quali inventate di sana pianta dai programmatori della Sirtech, come i sinuosi Felpurr, simili a gatti umanoidi, o gli alieni Mook, alti oltre due metri e dotati di poteri psionici.

Anche la scelta della "classe" è fondamentale e vede affiancati ai soliti maghi, chierici e guerrieri, professioni inedite come la Valchiria, l'Arcivescovo, lo Psionico, l'Alchimista e, per superare qualsiasi imprevisto, il Gadgeteer (in italiano suonerebbe un po' come "Inventatutto"), in grado di costruire un'arma con tre viti, qualche piastra di ferro e una maniglia arrugginita!

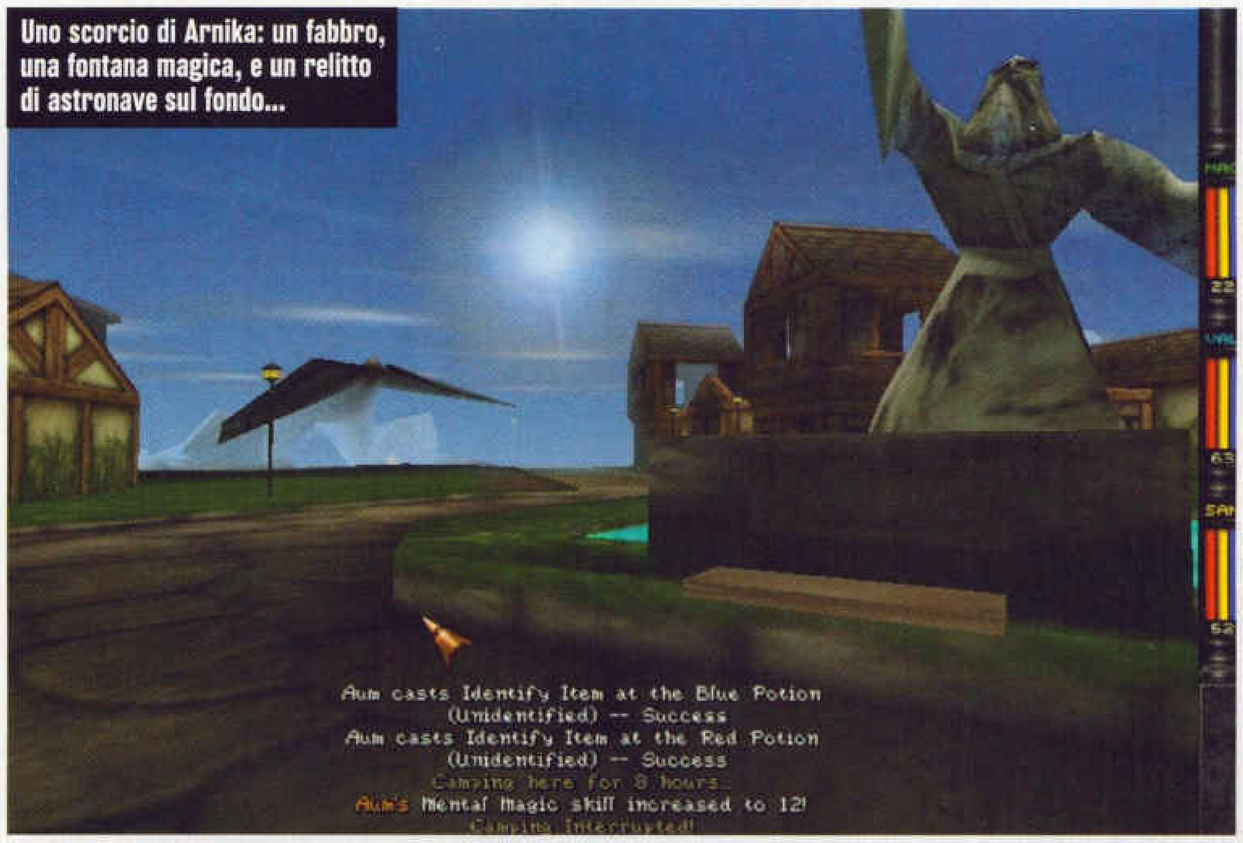
Dopo il filmato iniziale, che provvede a spiegarci abbastanza brevemente quello che è successo negli ultimi tempi nei vari *Wizardry*, ci ritroveremo sulla spiaggia di un mondo sconosciuto, leggermente frastornati dal recente naufragio della nostra nave spaziale. Vedremo il mondo tramite una finestra che ci permetterà di muoverci quasi come in uno sparatutto 3D, anche se con una grafica meno raffinata.

La risoluzione più alta, nello splendido 1280x1024, è sostenibile solo da computer molto potenti, e chi gioca con Pentium 3 o inferiori dovrà purtroppo accontentarsi delle seghettate risoluzioni più basse.

I nostri primi passi ci porteranno in un monastero abbandonato, dove le domande, invece di trovare risposte, si moltiplicheranno, e di lì fino alla città più vicina, Arnika. L'avventura che stiamo per affrontare sarà davvero molto lunga, e non si tratterà affatto del solito procedimento

L'inventario prevede una "posizione" particolare per ogni oggetto.

Le ambientazioni sono sempre molto dettagliate.



Uno scorcio di Arnika: un fabbro, una fontana magica, e un relitto di astronave sul fondo...

Questo mostro è in grado di "ingerire" uno dei nostri eroi.

DUELLI, QUESTIONE DI CLASSE!

Ogni volta che ci imbatteremo in un gruppo di nemici, dovremo combattere. Vedendoli arrivare da lontano, se uno dei nostri personaggi ha l'abilità "Mythology" sviluppata, potremo sapere quanti punti ferita ha ogni mostro, gli eventuali attacchi speciali, e addirittura il **livello di pericolosità** del gruppo (da "ridicolo" a "imbattibile").
I combattimenti sono sempre pericolosi e ben difficilmente ne affronteremo uno senza nessun timore, dato che gli avversari sono piuttosto intelligenti e attaccano, se possono, il nostro eroe più debole. La prima cosa da fare è selezionare una **formazione** che protegga i maghi e i personaggi feriti. Quando poi dovremo combattere, ogni personaggio potrà scegliere tra diverse azioni, come attaccare, usare un'arma da lancio, utilizzare un oggetto dell'inventario, lanciare un incantesimo, oppure tenersi il più possibile defilato.

Il sistema di "automapping" è davvero efficiente e completo.

comune a molti giochi di ruolo, in cui un personaggio amichevole ci affida una missione che normalmente prevede l'esplorazione di un sotterraneo pullulante di mostri assortiti, seguita dall'immancabile ricompensa, anzi.

Spesso e volentieri, il mondo di *Wizardry 8* si dimostrerà così simile alla realtà che dovremo capire da soli cosa fare, sperimentando coraggiose combinazioni tra le decine di oggetti che troveremo.

Un sistema intelligente di gestione dell'inventario ci segnalerà gli elementi necessari per la nostra missione principale, mentre per tutti gli altri potremo decidere liberamente se tenerli da parte, usarli, combinarli o semplicemente buttarli via.

Ovviamente, non potremo esimerci dai numerosissimi scontri con creature malintenzionate, e bisogna dire che ne troveremo davvero parecchie!
I combattimenti sono governati da un sistema a turni che prevede una fase di pianificazione, in cui decideremo cosa fare con ogni singolo personaggio del nostro gruppo, e un turno di combattimento, dove i nostri "ordini" verranno messi in pratica. Esiste un sistema alternativo "continuo" destinato – a nostro avviso – agli scontri meno pericolosi, e che quindi non necessitano di un intervento costante per selezionare incantesimi particolarmente potenti o tattiche avanzate.

"Complesso e preciso come un orologio d'altri tempi!"

Le nostre peregrinazioni ci porteranno in una serie di locazioni davvero affascinanti, che faranno senza dubbio la felicità di ogni appassionato di giochi di ruolo "vecchio stile". Senza voler svelare troppo della trama, possiamo segnalare come esempio dell'originalità di *Wizardry 8*, una città fra gli alberi abitata non dai soliti altezzosi elfi snob, ma da una razza di rettili piuttosto amichevoli e con seri problemi di derattizzazione!

Se la prospettiva di incontrare locazioni del genere ci entusiasma, se siamo pronti a un epico e pericoloso combattimento ogni cento metri, se non vediamo l'ora di testare sul campo le qualità di un ninja/arcivescovo di dodicesimo livello particolarmente abile con il grimaldello e le fionde e, soprattutto, se conosciamo molto bene l'inglese, *Wizardry 8* è la classica gemma rara che farà la nostra felicità!

GIOCHI COMPUTER

IN ALTERNATIVA...

Might & Magic VIII,
Giu 00, 7
Un gioco di ruolo molto simile a *Wizardry*, anche se meno originale e più giocabile.

Arcanum,
Ott 01, 8
Un ottimo gioco di ruolo a due dimensioni, pieno di cose da fare.

■ Casa **Sirtech** ■ Sviluppatore **Interno** ■ Distributore **Importazione parallela** ■ Telefono **ND** ■ Prezzo **€ 77** ■ Sistema Minimo **PII 500, 128 MB RAM, scheda 3D 8 MB** ■ Sistema Consigliato **PIII 800, 256 MB RAM** ■ Acceleratori Grafici **Direct3D** ■ Multigiocatore **No** ■ Internet **www.wizardry8.com**

+
- **Un GdR d'altri tempi**
- **Originalità eccezionale**
- **Trama complessa e piacevole**

–
- **In inglese**
- **Solo di importazione**
- **Requisiti di sistema onerosi**

Un gioco di ruolo davvero piacevole, con molti scontri e piuttosto arzigogolato. Per amanti del genere (e per chi sa bene l'inglese)!

GRAFICA	6	GIOCABILITÀ	7
SONORO	7	LONGEVITÀ	8

7

GENERE: SPARATUTTO 3D

ULTIMATE QUAKE
DOOM COLLECTOR'S EDITION

Il ritorno della leggenda, in due raccolte.

Grafica "cubettosa" e troppo poco dettagliata? Pochi minuti di gioco e non ci faremo più caso!

La raccolta di *Quake* comprende anche l'ultimo episodio della serie: *Arena*

IN ALTERNATIVA...

Age of Empires Collector's Edition
I primi due capitoli e le relative espansioni in un'unica confezione.

Diablo 2 Battlechest
Tutto lo scibile disponibile per il capolavoro della Blizzard.

NEL lontano 1993 successe qualcosa di importante e, dopo questo avvenimento, nulla è stato più lo stesso: *Doom* fece la sua comparsa sui computer di mezzo mondo.

Intendiamoci, il mondo non fu scosso alle radici, ma per il piccolo universo dei videogiochi fu una vera e propria rivoluzione. Nasceva il concetto di "Sparatutto in prima persona", l'idea che avrebbe influenzato gran parte delle successive produzioni di giochi e che, ancora oggi, pur con tutti i progressi tecnologici del caso, sopravvive pressoché inalterata. Gli autori di questo prodigio, la id software e, nello specifico John Carmack e John Romero, avrebbero in seguito arricchito i propri portafogli di parecchio denaro e il panorama videoludico di nuovi capitoli di questa emozionante saga. Lo sviluppo di *Doom*, infatti, portò alla nascita di *Quake* e dei suoi due seguiti ufficiali. I tre sistemi grafici di tali giochi sono serviti a dare vita a innumerevoli titoli, a conferma dell'estrema bontà del lavoro svolto dalla id.

"Un numero incalcolabile di ore di puro divertimento"

Oggi, in attesa che la leggenda continui, possiamo ripercorrerne i passi grazie a due eccezionali raccolte; una dedicata a *Doom* e l'altra a *Quake*. La prima contiene *The Ultimate Doom*, *Doom II* e *Final Doom*, ovvero, l'intera trilogia nella sua forma più splendente e su un unico prezioso CD. La seconda è composta da ben tre dischi argentati sui quali risiedono *Quake*, *Quake II* e *Quake III: Arena*.

La vera delizia è che tutti i giochi sono stati ottimizzati per funzionare al meglio con le nuove versioni di Windows (ricordiamo che la leggenda è nata sotto il vecchio e glorioso DOS), e la loro installazione è quindi semplice e indolore. Una volta "scritti" sul nostro computer, questi sei classici ci faranno ripercorrere il cammino non solo di un genere storico e importante come quello degli sparatutto in soggettiva, ma anche quello tecnologico compiuto dai videogiochi.

Cominciare con la grafica scarna (ma terribilmente affascinante) del primo *Doom*, e concludere il viaggio con i poligoni e gli ambienti tridimensionali di *Quake III: Arena*, vuol dire trascorrere un numero incalcolabile di ore di puro divertimento; un'esperienza che consigliamo soprattutto a chi si è da poco affacciato al mondo dei videogiochi, così che possa godersi autentici capolavori senza sobbarcarsi le complicazioni dei vecchi sistemi operativi, ma in cui anche i veterani troveranno piacere, ripercorrendo le gesta di un tempo in queste nuove edizioni.

Dal punto di vista economico, l'acquisto di entrambe le raccolte è un piccolo sacrificio, ma ci porteremo a casa un pezzo importante della Storia dell'intrattenimento che ci è più caro.

GIOCHI COMPUTER

IL CAMMINO DELLA STORIA...

Ecco la raccolta delle copertine originali di tutti e sei i capolavori che ci potremo portare a casa acquistando queste due raccolte.

■ Casa Activision ■ Sviluppatore id ■ Distributore Leader ■ Telefono 0332/874111 ■ Prezzo *Quake* € 54,99 - *Doom* € 20,61 ■ Sistema Minimo P233, 64 MB RAM, 100 MB HD ■ Sistema Consigliato PII 400, 128 MB RAM, Scheda 3D ■ Acceleratori Grafici Open GL (per i tre *Quake*) ■ Multigiocatore Internet, LAN ■ Internet www.idsoftware.com

- La Storia degli sparatutto 3D
- Giocheremo per mesi
- Niente più DOS

- Grafica d'altri tempi
- Controlli superati
- Niente più vita sociale

Il giudizio comprende le due raccolte. Si tratta di giochi storici, ancora freschi e godibili. Da avere a tutti i costi, soprattutto per chi non li ha mai provati.

GRAFICA	8	GIOCABILITÀ	9
SONORO	8	LONGEVITÀ	9

8

TOPGUN AFTERBURNER™
FORCE FEEDBACK
JOYSTICK

TOPGUN FOX 2 PRO SHOCK™
JOYSTICK

FORCE FEEDBACK GT
RACING WHEEL

360modena®
RACING WHEEL

360 Modena® è un marchio registrato di FERRARI IDEA.

FIRE STORM™
DUAL POWER
GAMEPAD

anche in versione wireless

TACTICAL BOARD HOMAB™

2002

Tutti i marchi e nomi di prodotto sono marchi o marchi registrati dei rispettivi proprietari.

For use with PC

numero 20

THRUSTMASTER®

play with reality

Thrustmaster è una divisione di Guillemot Corporation

Distribuito da: Guillemot Telefono 02-833121

www.thrustmaster.it

GIOCHIAMO SPENDENDO POCO

Diamo un'occhiata ai giochi "budget", ovvero a quei titoli degli ultimi anni che hanno riscosso un notevole successo e che vengono riproposti come giochi a basso costo.

STARSHIP TROOPERS

■ Casa **Hasbro** ■ Distributore **Infogrames** ■ Prezzo **€ 10,00**

I combattimenti richiamano da vicino le spettacolari sequenze viste nel film.

DALLA pagina scritta, allo spettacolare lungometraggio cinematografico, allo schermo del computer, il romanzo "Fanteria dello Spazio" di Heinlein ha fatto molta strada.

Se gli estimatori del libro sono rimasti perplessi davanti all'approccio un po' ironico e sopra le righe del film, gli appassionati della strategia in tempo reale non mancheranno di apprezzare questa conversione per computer della strenua lotta tra gli eroici soldati umani e gli enormi aracnidi provenienti dal pianeta Klendathu.

Il punto di forza di *Starship Troopers* è l'interfaccia, che consente di controllare intere squadre di fanteria con pochi clic del mouse. Potremo così stabilire, oltre a chi farà parte del team e al relativo armamento, formazioni di attacco e difesa senza troppi problemi, concentrandoci sulle tattiche da applicare per sconfiggere il nemico. La struttura del gioco è a missioni e l'impatto grafico generale soddisfacente.

"Il suo punto di forza è l'interfaccia"

Se apprezziamo il genere e ci siamo persi questo titolo al momento della sua uscita, è il momento di rimediare e di aggiungerlo alla nostra collezione.

GIOCHI COMPUTER

Un gioco strategico solido e ben realizzato, con in più la trama ispirata al romanzo di Heinlein.

€ € € €

24 ORE DI LE MANS

■ Casa **Melbourne House**
■ Distributore **Infogrames**
■ Prezzo **€ 10,00**

Di tutte le gare automobilistiche, la 24 Ore di Le Mans è certamente tra le più affascinanti, oltre che essere un vero banco di prova per piloti e motori. Questa trasposizione per computer del leggendario evento motoristico contiene, oltre alle normali modalità di gioco arcade e campionato, anche un'opzione per affrontare l'intera competizione in tutta la sua lunghezza. La grafica di buon livello e la ricchezza delle possibilità offerte, tuttavia, non bastano a bilanciare un modello di guida un po' troppo approssimativo. Il risultato è che il gioco è divertente e bello da vedere, ma non molto soddisfacente dal punto di vista della sensazione di guida vera e propria. Nonostante questo limite, potremo ugualmente apprezzarlo, a patto di non pretendere realismo simulativo e precisione nei comandi.

GIOCHI COMPUTER

Correre di notte richiederà la nostra concentrazione alla guida del bolide.

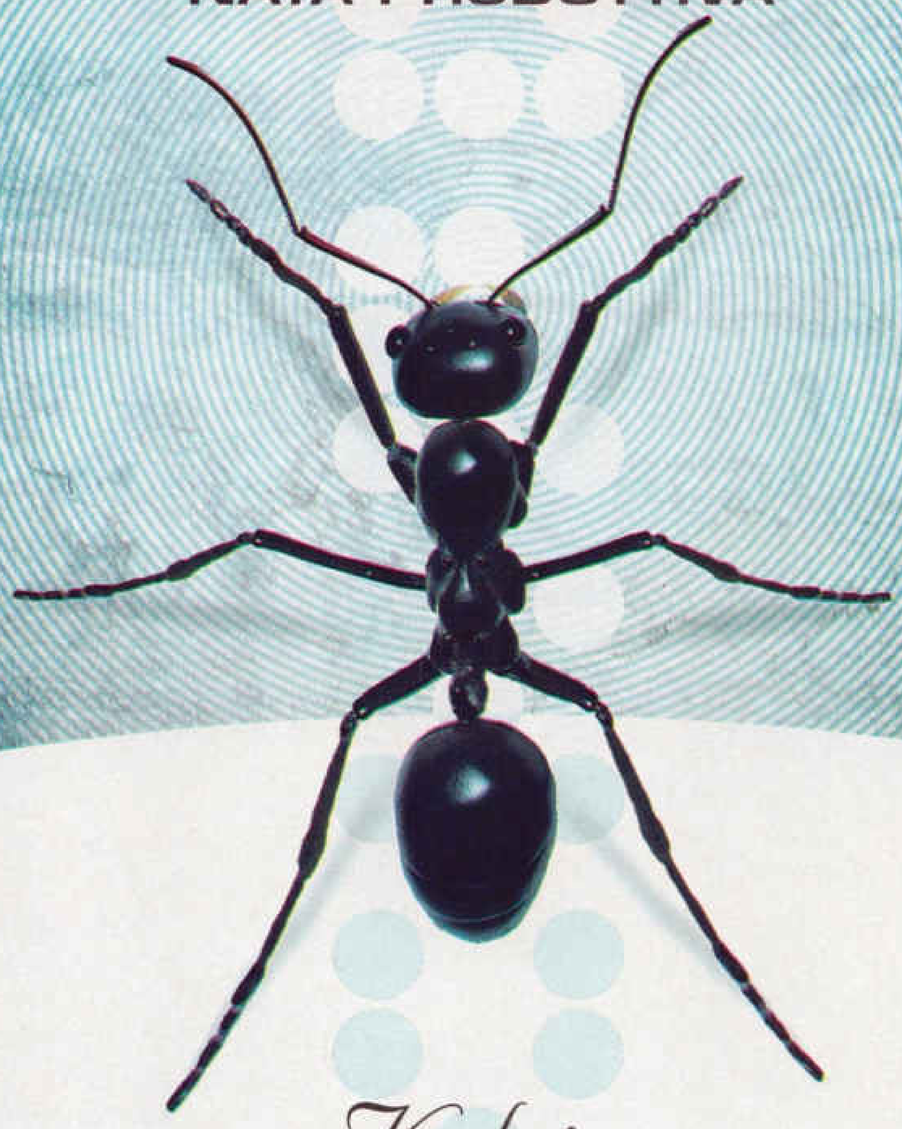
€ €

LEGENDA VOTI
1 Euro - Davvero mediocre
2 Euro - Appena sufficiente
3 Euro - Solo per gli appassionati del genere
4 Euro - Un ottimo prodotto, che vale la pena acquistare
5 Euro - Compratelo prima che si esaurisca!

Messor barbarus

Imenottero Aculeato della famiglia dei FORMICIDI

NATA PRODUTTIVA



Kelvin

All-In-One Solution della linea *Sam@ra*

PRODUTTIVITA' INNATA

LG

Il modello Sam@ra Kelvin KP-V 301 è equipaggiato di serie con la scheda ATI® ALL-IN-WONDER RADEON™ 8500 DV 64MB DDR.

Acquisizione analogica (Composito, S-VHS) video-in e video-out su box esterno, acquisizione digitale (2 ingressi FireWire™ 1394), telecomando con ricevitore USB, uscita audio digitale per Dolby® 5.1 AC-3 e riproduzione hardware DVD. Sintonizzatore TV. Eccezionale potenza 3D. Compatibile directX 8.1 e OpenGL 1.3.

Modello Sam@ra Kelvin KP-V 301
Gestire la multimedialità non è mai stato così facile

GARANZIA «3» ANNI

Sistema
Processore Intel® Pentium® 4 - 2,2 GHz Northwood cache 512KB
256 MB DDR
Hard Disk 60 GB EIDE Ultra ATA 100
Scheda video ATI® All-In-Wonder Radeon™ 8500 DV 64MB DDR
Scheda Audio Sound Blaster Live Player 5.1
DVD-ROM 16x40 ATAPI interno
Floppy Disk - Tastiera - Mouse
MS Windows® XP Professional

Ampia dotazione software a corredo.

intel inside pentium 4

GRUPPO ELETTRODATA

LA TUA SOLUZIONE INFORMATICA

www.elettrodata.it info@elettrodata.it Tel. 02 54777.1

Tutti i marchi citati sono proprietà dei titolari dei relativi diritti. I logotipi Intel Inside e Pentium sono marchi registrati di Intel Corporation.

STUDIO BEDOGNETTI - GENOVA

LA PAROLA AI LETTORI

In questa pagina, trovano voce le opinioni dei nostri lettori. Se pensiamo che GMC abbia trattato il nostro gioco preferito troppo male, oppure che un titolo sia stato ingiustamente premiato, non abbiamo che da far sentire la nostra voce!

NO ONE LIVES FOREVER

■ EA ■ GMC Feb 01 ■ VOTO **8**

No One Lives Forever è un titolo difficile da giudicare... l'ambientazione e l'atmosfera sono davvero eccezionali, tanto che, al di là dell'ottima trama, sarete letteralmente "costretti" a giocare solo per il gusto di vedere tutte le bellissime scenografie che caratterizzano il gioco o per scoprire quali altri assurdi gadget vi saranno proposti a fine missione dagli scienziati della vostra "Agenzia".

Il gioco, poi, è talmente accattivante che, per molti aspetti, ricorda un capolavoro del calibro di *Half-Life*. Tuttavia, *No One Lives Forever* è anche uno di quei titoli che lasciano un po' l'amaro in bocca a causa di un'implementazione forse troppo frettolosa di alcune idee geniali: avrei preferito vedere un'Intelligenza Artificiale "sensoriale" alla *Thief* e la possibilità da parte del giocatore di modificare in modo sostanziale la trama mediante i dialoghi. La cara Cate Archer, da brava diva, resta comunque impassibile alle critiche e conserva un fascino tutto suo: è infatti innegabile il divertimento da me provato nelle intense sessioni di gioco!

-Marvok-

Uno sparatutto molto bello ma terminato in maniera un po' troppo frettolosa! Una maggiore cura per i dettagli lo avrebbe reso perfetto. **7**

L'Alleanza ribelle riuscirà a distruggere i Gungan?

GALACTIC BATTLEGROUNDS

■ LucasArts ■ GMC Feb 02 ■ VOTO **7**

Chi di noi non ha mai sognato di vedere l'universo di "Star Wars" sul proprio PC? Questo desiderio si avvera con *Galactic Battlegrounds*, della Lucas Arts, che utilizza la stessa grafica di *Age of Kings* e il medesimo sistema di controllo. Purtroppo sono disponibili solo sei civiltà, ma questo favorisce la differenziazione di esse: infatti ognuna ha soldati e unità completamente diverse tra loro.
Sono state aggiunte, inoltre, le truppe "d'aria", ovvero delle unità che possono volare, e nuovi tipi di terreno, tra cui lo spazio profondo. L'aspetto della longevità è ridotto dalle sole sei campagne disponibili, ma almeno potremo giocare delle partite "libere".
In conclusione, il gioco dispone di una buona grafica e di un sonoro più che piacevole, caratteristiche che lo rendono praticamente unico.

Giuseppe "Neobeppe" Travasoni

Ottima giocabilità in un titolo niente male, che ci permetterà di far rivivere il mito di "Guerre Stellari". Unico difetto, il prezzo troppo alto. **8**

FALCON 4.0

■ Microprose ■ GMC Feb 99 ■ VOTO **9**

Strafamoso e stravenduto, *Falcon 4.0* è considerato, non immeritatamente, il miglior simulatore di caccia moderni. Giocare a questo titolo è l'esperienza di combattimento aereo più realistica e coinvolgente che ci possa essere su PC. *Falcon 4.0* offre ben tre campagne totalmente dinamiche e articolatissime, che ci manterranno incollati ai cockpit virtuali per ore e ore e che assestano la longevità del titolo su livelli piuttosto elevati. Parlando della simulazione, si può notare la cura maniacale dei dettagli dell'aereo, che mostra i suoi elementi in maniera fedelissima, e la realistica risposta del caccia ai comandi impartiti dal giocatore. Volare e combattere con l'F-16 è, però, un esperienza "traumatica" per chi non ha mai giocato con simulazioni così complesse e non conosce bene questo appassionante mondo, il che potrebbe portare alla confusione totale al momento di gioco e al lancio di maledizioni all'indirizzo dei programmatori. Per i "veterani", invece, si tratta di un titolo superbo, da non lasciarsi assolutamente sfuggire. Forse l'unica pecca è la grafica che oggi risulta datata, ma se teniamo conto di ciò che il gioco offre in termini di simulazione, la grafica passa senz'altro in secondo piano.

Francesco Capolupo

Semplicemente il meglio che esista sul mercato per questo genere, forse un po' troppo specialistico e ostico per i "novellini". **8**

HARRY POTTER E LA PIETRA FILOSOFALE

■ Take 2 ■ GMC Dic 01 ■ VOTO **7**

In questo gioco dovremo indossare i panni di, inutile dirlo, Harry Potter, il simpatico maghetto creato dalla fantasia sfrenata della Rowling.
La creazione della EA ha tutto l'aspetto di un tipico gioco di azione/avventura: esplorazioni, combattimenti e incontri con i personaggi principali dei libri ci terranno incollati allo schermo per diverse ore; inoltre, potremo intraprendere allenamenti e partite di Quidditch (lo sport nazionale del regno dei maghi)! Naturalmente, da bravi studenti, saremo tenuti a partecipare alle lezioni di magia, dove apprenderemo gli incantesimi che risulteranno essenziali nel corso del gioco. A mio giudizio, la grafica molto curata del titolo permette al giocatore di immergersi totalmente nella storia! Il sistema di controllo è elementare e non richiede particolari abilità nell'eseguire i comandi.
Inutile dire lo scopo del gioco: raccogliere la pietra filosofale scappando alle grinfie del perfido Voldemort!
Harry Potter si dimostra un gioco piacevole per gli appassionati della saga su carta; al contrario, risulta difficilmente apprezzabile dal resto dei videogiocatori.

Davide "Amstrong" Giardini

Un'avventura piena di magie e indovinelli o un gioco per soli babbani?

Un gioco piacevole e divertente, ma al di sotto delle aspettative. Adattissimo alla parte di pubblico più giovane e ai fan del maghetto Potter! **6**

Se vogliamo esprimere la nostra opinione su un gioco, basta scrivere una mail a Nemesis (**nemesis@futuremediaitaly.it**) o una lettera (l'indirizzo è sempre Giochi per il Mio Computer, Via Asiago 45 – 20128 Milano) che ogni mese selezionerà le migliori quattro prove. Non scriviamo più di 800 caratteri e non dimentichiamoci il voto espresso da uno a dieci, come a scuola!
La redazione si riserva il diritto di modificare i testi pervenuti in redazione. I manoscritti, pubblicati o meno, non verranno restituiti.

FUKSAS

GRUPPO SABATINI

futurshow

19/22 aprile 3002

chi c'è ci sarà

www.futurshow.it

WWF

BolognaFiere

Alenia SPAZIO

IBM

Timberland

XBOX

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

I PARAMETRI

I parametri di Giochi per Il Mio Computer segnalano i cinque migliori giochi per ogni genere. Quindi, se passiamo la notte su *Medal of Honor* e *Return to Castle Wolfenstein*, diamo un'occhiata alla voce "Sparatutto in prima persona"!

I PIU' GIOCATI IN REDAZIONE

Ogni tanto, a GMC riusciamo anche a giocare... Ecco i titoli che questo mese hanno appassionato in modo particolare la redazione!

Quake III
GMC.Gorman
"Non ho bisogno di una tregua!"

Quake III
GMC.Kevorkian
"La bandiera! La bandiera!"

Jagged Alliance 2
GMC.Stebo
"Lo provo ancora un po', soltanto un po'."

Medal of Honor
BANNED.Neon
"Sword è sempre la migliore!"

IL-2 Sturmovik
GMC.Homer
"È tutta colpa del computer!"

No One Lives Forever
GMC.WOLF
"Una missione piena di fascino."

CONTATTI

Ecco i numeri di telefono dei principali distributori italiani di videogiochi.

CIDIVERTE
0331/226900
CTO
051/753133
HALIFAX
02/413031
KOCH
0473/247084
LEADER
0332/874111
MEDUSA
02/21021
MICROIDS
02/34592392
MICROSOFT
02/703921
INFOGRAMES
02/937671
UBI SOFT
02/833121

SPARATUTTO IN PRIMA PERSONA

1) QUAKE III ARENA
Casa: Activision Distributore: Leader
Prova: Gen 00 Voto: 9
■ **Trucchi:** Mar 00/Apr 01
■ **Demo:** Gen 00

La parola definitiva nel suo genere. Potremo affrontare sfide multigiocatore o combattere contro i Bot controllati dal computer.

2) HALF-LIFE Dic 98 VOTO 9
Casa: Sierra Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Mar 99 ■ **Demo:** Apr 99
Grafica iperrealistica, enigmi mozzafiato e una trama cinematografica per un classico da non perdere.

3) DEUS EX Ago 00 VOTO 8
Casa: Eidos Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nov/Dic/Nat 00 ■ **Demo:** Set 00
Una sintesi riuscitissima tra sparatutto e gioco di ruolo, per ore e ore di divertimento assicurate.

4) RETURN TO CASTLE WOLFEN. Gen 02 VOTO 9
Casa: Activision/id Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Feb 02
Il Castello nazista più famoso dei videogiochi mantiene tutte le promesse!

5) MEDAL OF HONOR Feb 02 VOTO 9
Casa: Electronic Arts Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Feb 02
La Seconda Guerra Mondiale prende vita in questo sparatutto di grande atmosfera. Imperdibile!

SIMULATORI DI CALCIO

1) FIFA 2002
Casa: EA Distributore: C.T.O.
Prova: Nov 01 Voto: 9
■ **Trucchi:** Nessuno
■ **Demo:** Nat 01

FIFA si riconferma il miglior gioco di calcio su computer. Questa versione si presenta ai tifosi più aggressiva e ricca di innovazioni.

2) UEFA CHALLENGE Giu 01 VOTO 8
Casa: Infogrames Distributore: Infogrames
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Libertà di gioco insuperabile e statistiche aggiornate fanno di questo titolo la vera alternativa a *FIFA*.

3) VIVA FOOTBALL Mag 99 VOTO 9
Casa: Virgin Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
1000 squadre di ogni epoca per uno dei giochi di calcio più versatili di sempre.

4) ACTUA SOCCER 3 Feb 99 VOTO 8
Casa: Gremlin Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Giu 99 ■ **Demo:** Feb 99
Graficamente molto valido, in fase di gioco risulta realistico ma un po' difficile da controllare.

5) EURO 2000 GIU 00 VOTO 9
Casa: Electronic Arts Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Set 00
Le licenze ufficiali dei Campionati Europei 2000 si sposano ai miglioramenti nel realismo di gioco.

GIOCHI D'AZIONE STRATEGICI

1) OPERATION FLASHPOINT
Casa: Codemasters Distributore: Halifax
Prova: Ago 01 Voto: 9
■ **Trucchi:** Nessuno
■ **Demo:** Nessuno

Realismo, atmosfera e la possibilità di pilotare mezzi e velivoli, in un titolo che terrà inchiodati alla sedia gli appassionati di giochi di guerra.

2) GHOST RECON Nat 01 VOTO 8
Casa: Ubi Soft Distributore: Ubi Soft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nat 01
L'ottima realizzazione tecnica e la formula di gioco immediata rendono questo titolo imperdibile.

3) HIDDEN & DANGEROUS Lug 99 VOTO 8
Casa: Take 2 Distributore: Cidiverte
■ **Trucchi:** Dic 99/Gen 01 ■ **Gioco completo:** Set 01
Tante missioni e un sistema di controllo innovativo, nella cornice della Seconda Guerra Mondiale.

4) BATTLEZONE 2 Dic 99 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Ott 99
Grafica superba e controlli immediati per un titolo insuperabile, tra nuovi pianeti e razze aliene ostili.

5) MECHWARRIOR 4 Feb 01 VOTO 8
Casa: Microsoft Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Giu 01 ■ **Demo:** Feb 01
Tornano i Mech della Fasa in un simulatore davvero eccezionale e divertente!

SIMULATORI DI GUIDA

1) F1 2001
Casa: Electronic Arts Distributore: C.T.O.
Prova: Ott 01 Voto: 8
■ **Trucchi:** Nessuno
■ **Demo:** Nessuno

I diritti della stagione 2001, la grande versatilità e un'Intelligenza Artificiale competente lo rendono un gioco da non perdere.

2) F1 RACING CHAMPIONSHIP Apr 01 VOTO 9
Casa: Ubi Soft Distributore: 3D Planet
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Mag 01
Splendida grafica e sistema di guida verosimile, ma penalizzato da una scarsa Intelligenza Artificiale.

3) GRAN PRIX 3 Ago 00 VOTO 9
Casa: Hasbro Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nov 00
La Formula Uno vista con gli occhi di Geoff Crammond, nella sua più recente incarnazione.

4) SUPERBIKE 2001 Ott 00 VOTO 8
Casa: Electronic Arts Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Lug 01 ■ **Demo:** Nov 00
L'Italian Style si conferma nella simulazione di guida a due ruote più accurata ed emozionante.

5) COLIN MCRAE 2.0 Gen 01 VOTO 8
Casa: Codemasters Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Feb 01 ■ **Demo:** Feb 01
Giocabilità immediata e tanti circuiti. Un titolo di guida rallyistica adatto a tutti i palati.

STRATEGIA IN TEMPO REALE

1) BLACK & WHITE
Casa: EA Distributore: C.T.O.
Prova: Apr 01 Voto: 9
■ **Trucchi:** Lug 01/Ago 01/Set 01
■ **Demo:** Nessuno

Siamo davanti a una pietra miliare nella storia dei videogiochi. Innovativo e geniale, questo "simulatore di divinità" è imperdibile.

2) SHOGUN: TOTAL WAR Giu 00 VOTO 9
Casa: EA Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Set 00/Mag 01 ■ **Demo:** Mar 00
Nel Giappone feudale, sfideremo i signori della guerra, affrontando battaglie di dimensioni epiche.

3) AGE OF EMPIRES II Dic 99 VOTO 9
Casa: Microsoft Distributore: Microsoft
■ **Trucchi:** Feb 00 ■ **Demo:** Nat 99
Il Medioevo diventa il nostro territorio di conquista, dagli splendori di Bisanzio alla Guerra dei Cent'anni.

4) EMPIRE EARTH Nat 01 VOTO 8
Casa: Sierra Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Dic 01
Uno scenario storico immenso, ideale per chi ama comandare armate di ogni genere.

5) COMMANDOS 2 Nov 01 VOTO 8
Casa: Eidos Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Mar 02/Apr 02 ■ **Demo:** Nessuno
Un gioco avvincente, con missioni di infiltrazione complesse e un manipolo di eroi degni di un film.

STRATEGIA A TURNI

1) CIVILIZATION III
Casa: Infogrames Distributore: Infogrames
Prova: Dic 01 Voto: 8
■ **Trucchi:** Nessuno
■ **Demo:** Nessuno

Ritorna il gioco strategico più amato. Non è una rivoluzione, ma offre tante innovazioni indispensabili, con la classe di sempre.

2) EUROPA UNIVERSALIS 2 Mar 02 VOTO 8
Casa: Strategy First Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Un titolo imperdibile per gli amanti della Storia, in cui governeremo una nazione dal 1419 al 1820.

3) HEROES OF M&M III Mag 99 VOTO 8
Casa: 3DO Distributore: 3D Planet
■ **Trucchi:** Dic 99 ■ **Demo:** Giu 99
Coinvolgente e longevo, il miglior gioco strategico di ambientazione fantasy sulla piazza.

4) X-COM: APOCALYPSE Lug 97 VOTO 8
Casa: Microprose Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nov 97 ■ **Demo:** Lug 97
Un gioco d'annata che riesce ancora a tenerci attaccati al monitor.

5) WH 40.000: RITES OF WAR Nov 99 VOTO 7
Casa: Mindscape Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Panzer General nella sua ultima, fantascientifica incarnazione ispirata a Warhammer 40.000.

GESTIONALI

1) THE SIMS
Casa: EA Distributore: C.T.O.
Prova: Mar 00 Voto: 9
■ **Trucchi:** Ott 00/Feb 02
■ **Demo:** Nessuno
Le Sit-Com televisive prendono vita sul nostro schermo. Creiamone i protagonisti e divertiamoci a complicare i loro destini virtuali.

2) DUNGEON KEEPER 2 Ago 99 VOTO 9
Casa: EA Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Nov 99 ■ **Demo:** Nessuno
Ideale per chi ama vestire i panni del Signore del Male con un po' di ironia.

3) SIM CITY 3000 WORLD ED. Ago 00 VOTO 7
Casa: EA/Maxis Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Apr 99 ■ **Demo:** Mar 99
Mettiamo il nostro nome alla città del futuro e il divertimento fiorirà come i grattacieli.

4) SCUDETTO 2001/2002 Dic 01 VOTO 8
Casa: Eidos Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Conquistiamo la vetta del campionato di calcio con il miglior titolo manageriale della stagione.

5) TROPICO PARADISE ISLAND Mar 02 VOTO 7
Casa: Take 2 Distributore: Cidiverte
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
L'ultima incarnazione del paradiso caraibico e del suo "leader maximo", più in forma che mai.

AVVENTURE

1) LA SERIE DI MONKEY ISLAND
Casa: LucasArts Distributore: C.T.O.
Prova: Dic 97- Dic 00 Voto: 9
■ **Trucchi:** Gen 98-Gen 01
■ **Demo:** Set 97- Dic 00
Pirati sanguinari, insidiosi trabocchetti, mappe perdute: una serie in quattro capitoli che vale tanti dobloni d'oro quanto pesa.

2) GRIM FANDANGO Ott 98 VOTO 9
Casa: LucasArts Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Gen 99 ■ **Demo:** Ott 98
Chi l'ha detto che l'aldilà è un mortorio? Viviamo le avventure di questo classico del genere.

3) GABRIEL KNIGHT 3 Gen 00 VOTO 8
Casa: Sierra Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Feb 00 ■ **Demo:** Feb 00
I misteri della Provenza si mischiano col mito del Santo Graal. Un enigma per intenditori.

4) DISCWORLD NOIR Ago 99 VOTO 8
Casa: GT Interactive Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Sett/Ott 99 ■ **Demo:** Nessuno
Un'ambientazione d'autore per l'avventura ispirata ai racconti di Terry Pratchett.

5) THE LONGEST JOURNEY Nat 00 VOTO 8
Casa: Funcom Distributore: 3D Planet
■ **Trucchi:** Feb-Mar 01 ■ **Demo:** Nessuno
Un'avventura classica e appassionante, in bilico tra due universi paralleli. Consigliata agli appassionati.

AZIONE/AVVENTURA

1) MAX PAYNE
Casa: Take2 Distributore: CiDiVerte
Prova: Set 01 Voto: 9
■ **Trucchi:** Ott 01/Mar 02
■ **Demo:** Nov 01
Spettacolare e coinvolgente, un titolo d'azione destinato a fare storia. Ricco di effetti speciali innovativi e colpi di scena degni di un film.

2) TOMB RAIDER IV T.L.R. Gen 00 VOTO 8
Casa: Eidos Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Mar 00 ■ **Demo:** Feb 00
I misteri dell'antico Egitto si sposano con successo alle avventure della bella Lara Croft.

3) INDIANA JONES Nat 99 VOTO 8
Casa: Lucas Arts Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Feb 00 ■ **Demo:** Nat 99
L'archeologo avventuriero è tornato, alla ricerca della Macchina Infernale. Una sfida imperdibile.

4) SOUL REAVER 2 Gen 02 VOTO 8
Casa: Eidos Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Gen 01
Torna uno dei personaggi "oscuri" tra i più affascinati e misteriosi.

5) METAL GEAR SOLID Dic 00 VOTO 8
Casa: Microsoft Distributore: Microsoft
■ **Trucchi:** Nat 00-Nov 01 ■ **Demo:** Dic 00
Un gioco ricco di colpi di scena e idee innovative, valido nonostante la grafica da console.

SIMULATORI DI VOLO

1) FLIGHT SIMULATOR 2002
Casa: Microsoft Distributore: Microsoft
Prova: Nat 01 Voto: 9
■ **Trucchi:** Nessuno
■ **Demo:** Nessuno
Il re dei simulatori di volo si presenta in due versioni completamente tradotte, graficamente rinnovato e col controllo del traffico aereo.

2) FALCON 4.0 Feb 99 VOTO 9
Casa: Microprose Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Feb 98
Il Falco è tornato a combattere, offrendoci una delle campagne dinamiche più articolate della storia.

3) B-17 FLYING FORTRESS Apr 01 VOTO 9
Casa: Hasbro/Microprose Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Pilotiamo una fortezza volante B-17 e vestiamo i panni di tutti i dieci membri dell'equipaggio.

4) IL-2 STURMOVIK Gen 02 VOTO 9
Casa: Ubi Soft Distributore: Ubi Soft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Il modo migliore per simulare i cieli infuocati dell'Europa orientale.

5) FLANKER 2.0 Giu 00 VOTO 8
Casa: Mindscape Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Feb 00
Pilotiamo il miglior caccia dell'est riprodotto in due versioni. Un po' complesso, ma imperdibile.

GIOCHI DI RUOLO

1) PLANESCAPE: TORMENT
Casa: Virgin Distributore: Halifax
Prova: Feb 00 Voto: 9
■ **Trucchi:** Ago 00/Dic 01
■ **Demo:** Nessuno
Un gioco di ruolo dal carattere cupo e con una trama intricata, ambientato nel mondo più originale di Advanced Dungeons & Dragons.

2) BALDUR'S GATE II Nov 00 VOTO 9
Casa: Virgin Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Gen 01 ■ **Demo:** Nessuno
Un giocodi ruolo dalle proporzioni gigantesche, impegnativo e appagante. Da non perdere.

3) DIABLO II Ago 00 VOTO 9
Casa: Sierra Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Set 00 ■ **Demo:** Mar 01
Diablo II ci offre ben cinque personaggi giocabili e una grafica rinnovata. Un nuovo classico.

4) ARCANUM Ott 01 VOTO 8
Casa: Sierra Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Elfi e orchi scoprono la forza del vapore, e ci introducono a un mondo vasto e avventuroso.

5) ULTIMA IX ASCENSION Gen 00 VOTO 9
Casa: EA/Origin Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Giu 01 ■ **Demo:** Nat 99
Il capitolo conclusivo della serie di *Ultima*, ma installiamo subito l'ultima patch.

GIOCHI SPORTIVI

1) NHL 2002
Casa: EA Distributore: C.T.O.
Prova: Nov 01 Voto: 9
■ **Trucchi:** Nessuno
■ **Demo:** Nat 01
Un titolo di grande impatto visivo, molto giocabile, longevo e con un tocco di originalità. Impossibile lasciarselo sfuggire.

2) NBA LIVE 2001 Mag 01 VOTO 7
Casa: EA Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Apr 01
Non una rivoluzione rispetto ai precedenti, ma è ancora il miglior gioco di basket sulla piazza.

3) MADDEN NFL 2002 Nov 01 VOTO 8
Casa: EA Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Feb 02 ■ **Demo:** Nov 01
La palla ovale alla portata di tutti. Il meglio della NFL da giocare in salotto, con una grafica "televisiva".

4) ROLAND GARROS 2000 Set 00 VOTO 8
Casa: Cryo Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Ago 00
Il grande tennis del circuito ATP in una simulazione di alto livello, curata ed entusiasmante.

5) SYDNEY 2000 Set 00 VOTO 8
Casa: Eidos Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
La febbre delle olimpiadi potrà passare, ma tanti giochi sportivi in uno valgono l'acquisto.

GLI ALTRI GIOCHI...

GIOCHI ONLINE

1) QUAKE 3 ARENA Gen 00 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Mar 00/Apr 01 ■ **Demo:** Gen 00

2) ULTIMA ONLINE: RENAISSANCE Dic 98 VOTO 9
Casa: EA Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Gioco completo regalato su:** GMC Nat 00

3) ASHERON'S CALL Mag 00 VOTO 8
Casa: Microsoft Distributore: Microsoft
■ **Trucchi:** Gen 01 ■ **Demo:** Nessuno

PICCHIADURO

1) VIRTUA FIGHTER 2 VOTO 8
Casa: Sega Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Ott 97

2) MORTAL KOMBAT 4 Dic 98 VOTO 8
Casa: GT Interactive Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Feb 99 ■ **Demo:** Nessuno

3) FIGHTING FORCE VOTO 8
Casa: Virgin Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Gioco completo regalato su:** GMC Lug 01

PIATTAFORME

1) RAYMAN 2 Dic 99 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: 3D Planet
■ **Trucchi:** Mar 00 ■ **Demo:** Nov 99

2) TONIC TROUBLE Dic 99 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: 3D Planet
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Gen 00

3) PRINCE OF PERSIA 3D Nov 99 VOTO 8
Casa: Mindscape Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Mar 00 ■ **Demo:** Ott 99

PUZZLE

1) TETRIS VOTO 9
Casa: Spectrum Holobyte Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

2) BUST-A-MOVE 4 Apr 00 VOTO 8
Casa: Virgin Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Apr 00

3) RALPH IL LUPO ALL'ATTACCO Set 01 VOTO 8
Casa: Infogrames Distributore: Infogrames
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nov 01

SIMULATORI SPAZIALI

1) CONFLICT: FREESPACE 2 Dic 99 VOTO 9
Casa: Virgin Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Gen 00 ■ **Demo:** Ott 99

2) X-WING ALLIANCE Apr 99 VOTO 9
Casa: LucasArts Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Set 99 ■ **Demo:** Mag 99

3) I-WAR 2 EDGE OF CHAOS Lug 01 VOTO 8
Casa: Infogrames Distributore: Infogrames
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Ago 01

FUORI DAGLI SCHEMI

1) GTA 2 Feb 00 VOTO 7
Casa: Take 2 Distributore: CD Verte
■ **Trucchi:** Gen 00 ■ **Gioco completo regalato su:** GMC Nov 01

2) DARK PROJECT II Giu 00 VOTO 7
Casa: Eidos Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Lug 00 ■ **Demo:** Mar 00

3) EVOLVA Apr 00 VOTO 8
Casa: Virgin Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Mag 00

CINQUE VIDEOGIOCHI DA OSCAR

Hollywood ha messo le mani su questi titoli. Scaldiamo il pop corn!

1) *Resident Evil*
La bella Milla Jovovich ha deciso di fare una gita a Racoon.

2) *Alice*
Wes Craven, Cristina Ricci e Natalie Portman daranno vita ai nostri peggiori incubi.

3) *Duke Nukem*
La sceneggiatura è ancora in lavorazione, e potrebbe partecipare anche Schwarzanegger.

4) *Max Payne*
Anche Russel Crowe dovrebbe essere della partita.

5) *Alone in the Dark*
I diritti sono stati venduti e la storia si incentrerà sull'ultimo capitolo della serie.

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

SECONDA E ULTIMA PARTE

COMMANDOS 2 MEN OF COURAGE

Il nostro pugno di eroi è sulla strada della vittoria finale, ma dovremo sudare ancora qualche camicia prima di imporci sulle truppe dell'Asse. Bando agli indugi, dunque, e appuntamento a Parigi!

TRUCCHI

MISSIONI BONUS
Seguendo le istruzioni della nostra guida alle missioni principali, saremo anche in grado di scovare i pezzi di quelle bonus.

Missione bonus 6
Squadra: Tread, Tiny, Spooky

Obiettivi primari:
Tagliare la recinzione
Disinnescare le mine
Neutralizzare i nemici
Far salire gli uomini sui camion

Obiettivo secondario:
Ottenere il manuale dei codici

Lanciamo subito un paio di bombe Molotov contro l'ufficiale che sta interrogando Inferno oltre la siepe, facendo in modo che nell'esplosione rimangano coinvolti anche gli alti due nemici che si trovano in zona. Aspettiamo che i loro compagni si rendano conto della situazione e, appena accorrono sulla scena del delitto, diamo anche loro un'accoglienza calorosa. Arrampichiamoci con Tiny sul palo e raggiungiamo la zona più a nord, dove dobbiamo prenderci cura di tutti e quattro gli operai. Esaminiamo le casse nei pressi del camion per recuperare le tenaglie, il cerca mine, le scale di corda e altri oggetti utili. Torniamo ad arrampicarci sul palo, ma questa volta scendiamo sulla parete e posizioniamo le scalette da entrambi i lati, per permettere anche agli altri commando di raggiungere la zona con il filo spinato. Lasciamo che Inferno si preoccupi di sminare il terreno e di tagliare il filo, ⇨

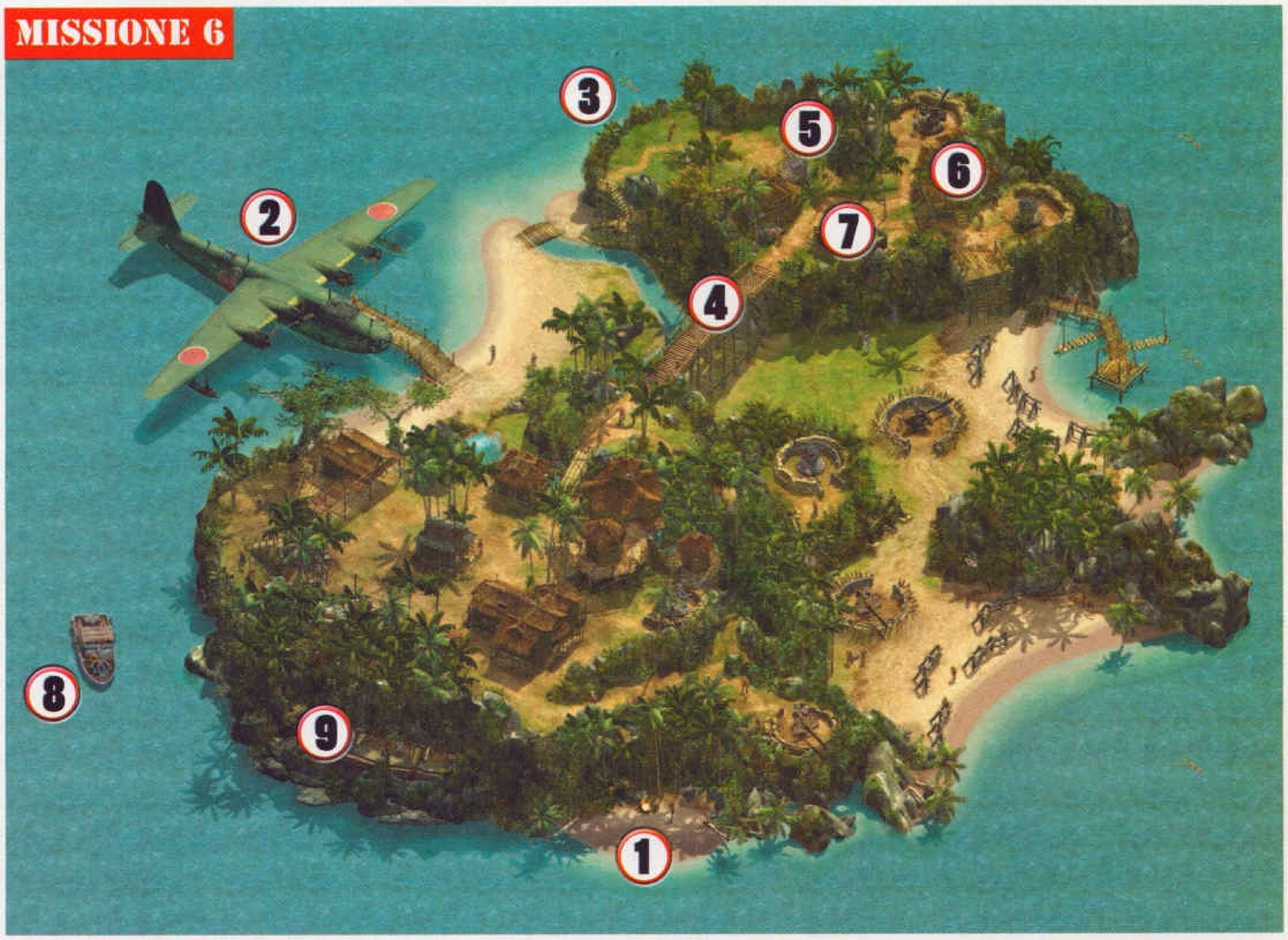
MISSIONE 6: I CANNONI DI SAVO (ISOLE SOLOMON)

Squadra: Fins, Tiny, Tread, Inferno

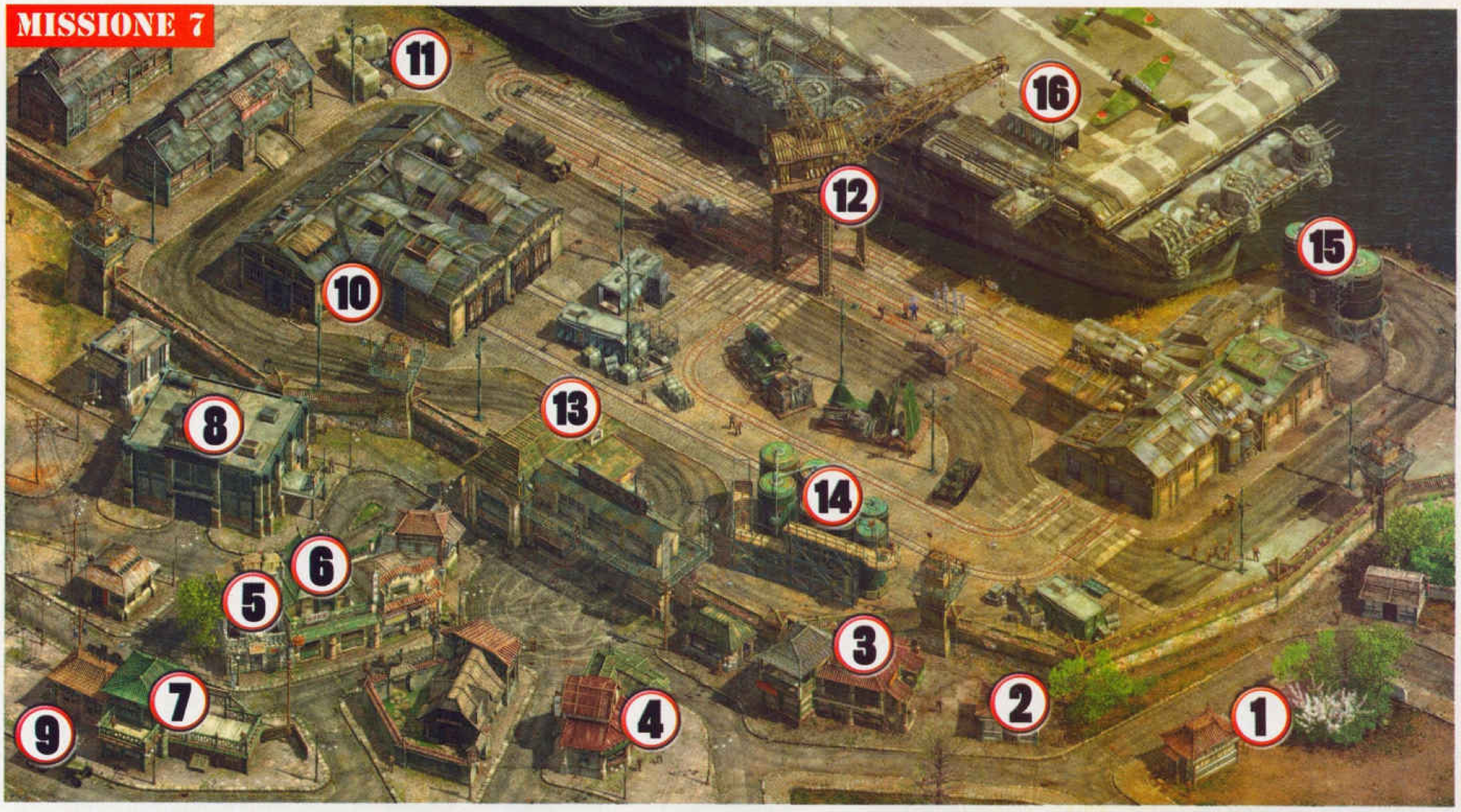
Obiettivi primari:
- Salvare il pilota alleato
- Trovare gli esplosivi
- Distruggere i cannoni
- Volare via con l'idrovolante

Obiettivi secondari:
- Rubare la Scimmia d'Oro
- Demolire la parete dietro alla Scimmia d'Oro

Raggiungiamo la spiaggia a sud dell'isola (1) con il gommone e scambiamo due parole con il naufrago. Equipaggiamo Fins con la muta subacquea e andiamo in immersione. Eliminiamo gli squali e procediamo verso est, fino a incontrare il sommozzatore nemico. Intrufoliamoci nel relitto affondato e recuperiamo la fiamma ossidrica. Procediamo sempre sott'acqua, prestando attenzione agli squali, e raggiungiamo l'idrovolante (2). Entriamo dal portello sul fondo e facciamo piazza pulita dei nemici. Usciamo ed emergiamo nei pressi del velivolo. Raggiungiamo la costa (3) ed eliminiamo le due sentinelle, prima di risalire lungo il fiumiciattolo diretti al ponte (4) e abbattere l'ennesimo soldato nemico. Torniamo a tuffarci in mare e andiamo a togliere di mezzo il militare che si trova sulla scala di legno a sinistra dell'aereo. Proseguiamo nell'opera di pulizia con la sentinella che fuma e con quella nei pressi delle casse, prima di completare il giro con le guardie dell'idrovolante. Raggiungiamo la scaletta vicino alla foce del fiume e occupiamoci dei soldati di pattuglia, poi irrompiamo nella capanna e facciamo fuori anche le altre sentinelle. Proseguiamo, quindi, alla volta del cannone (5) e seminiamo ancora un po' di morte, prestando come sempre attenzione a occultare tutti i cadaveri, buttandoli nell'oceano o nascondendoli nella capanna. Ora andiamo all'assalto della postazione antiaerea e infiliamoci nella casupola che si trova poco più avanti (6). Mandiamo Fins a controllare anche la costruzione verde (7), introducendolo dalla porta di destra. Facciamo fuori le guardie e gli operai, prima di scendere per la scala e aprire la cassa contenente le cariche esplosive, che dovremo poi consegnare



MISSIONE 7



a Inferno. Ora riuniamo tutta la brigata, passiamo le bombe al nostro Inferno, e andiamo a nuoto fino alla spiaggia dell'idrovolante, facendo molta attenzione a non farci massacrare dalla motovedetta **(8)**. Sbarazziamoci della guardia nei pressi del ponte e proseguiamo fino alla scogliera con la rete. Eliminiamo tutti i nemici in zona e infiliamoci nella porta di sinistra. Proseguiamo lungo il corridoio e apriamoci la strada con un fumogeno, prima di uscire dal lato opposto del passaggio con Inferno, e piazzare una carica esplosiva sulla parete della stanza della scimmia d'oro. Facciamo raccogliere il manufatto a Tiny e andiamo a nasconderlo a bordo dell'aereo. Raggruppiamo nuovamente la squadra e irrompiamo nell'unica stanza che ancora non abbiamo esplorato. Portiamo a compimento la solita strage e ricordiamoci, in particolare, di recuperare le chiavi in possesso del graduato in divisa bianca, nonché di passare al setaccio il mobilio del bunker per recuperare **i primi tre pezzi della missione bonus**. Ora, prima di passare alla fase conclusiva della sortita, andiamo a liberare il soldato alleato nella gabbia, senza esitare a utilizzare i cannoni nemici per bombardare le postazioni avversarie. Entriamo nella porta di destra dell'edificio che si trova di fronte alla gabbia dell'ex prigioniero. Utilizziamo le chiavi di cui siamo entrati precedentemente in possesso per aprire la porta di sinistra della medesima capanna. Prendiamoci cura di tutti i nemici che presidiano la zona, prima di imboccare la porta che, dopo un lungo corridoio, ci permetterà di accedere alla sala dei cannoni **(9)**. Lasciamo che Inferno si occupi di piazzare i fuochi d'artificio e poi diamo il via ai festeggiamenti. Quando i cannoni sono andati e anche le guardie non sono più in grado di darci fastidio, ispezioniamo con cura il bunker per reperire **il quarto e il quinto pezzo della missione bonus**. A questo punto, saliamo sull'ascensore e forziamo la porta con la fiamma ossidrica. Eliminiamo anche gli ultimi drappelli di resistenza giapponese sull'isola, per poter così mettere le mani anche sul **sesto e settimo pezzo della missione bonus**, che si trovano nelle due capanne nei pressi del bunker. Infine, non ci rimane che raccogliere i nostri uomini, compresi il naufrago e il prigioniero, e far salire tutti a bordo dell'idrovolante per porre termine alla missione.

MISSIONE 7: IL GIGANTE DI HAIPHONG (INDOCINA)

Squadra: Lupin, Tiny, Inferno

Obiettivi primari:
- Contattare il geniere e il ladro
- Recuperare gli esplosivi
- Distruggere le cisterne di carburante grandi
- Distruggere le cisterne di carburante piccole
- Salire a bordo della portaerei

Facciamo irruzione nella casupola vicino a Tiny **(1)** e sbarazziamoci delle due guardie presenti all'interno, prima di controllare il mobilio alla ricerca di oggetti interessanti. Facciamo lo stesso con l'edificio poco più a sinistra e recuperiamo la **prima parte della missione bonus**. Eliminiamo anche i soldati di presidio nell'estrema parte orientale della mappa ed entriamo nell'abitazione che si trova nei pressi, per mettere le mani sulla mitragliatrice. Procediamo verso ovest e uccidiamo i tre militari vicini al tempio **(2)** e nascondiamone i cadaveri all'interno dell'edificio. Irrompiamo quindi nella casa con il tetto rosso **(3)** e, dopo aver fatto piazza pulita dei nemici, usciamo attraverso la porta che dà sul retro. Saliamo al piano superiore, sbarazziamoci dei giapponesi e raccogliamo, tra gli altri oggetti, anche **la seconda e terza parte della missione bonus**. Usciamo in strada e uccidiamo le due guardie nei pressi dei bambini che giocano **(4)**, provvedendo a nasconderne i cadaveri vicino alla casa del commerciante. Giriamo attorno all'edificio e facciamo lo stesso con il terzo soldato, prima di entrare nella costruzione e parlare con il commerciante. Frughiamo tra gli scaffali e prendiamo il vestito orientale per Natasha, oltre **al quarto pezzo della missione bonus**. Saliamo sul tetto, facciamo fuori la sentinella e raccogliamo anche **il quinto pezzo** dalla cassa di metallo. Proseguiamo facendo piazza pulita all'interno della casa che si

TRUCCHI

e facciamolo nascondere vicino al camion. Lanciamo delle granate contro i nemici a nord, ma prestiamo attenzione a non far saltare in aria anche il veicolo. Sbirciamo il cadavere dell'ufficiale appena ammazzato per recuperare il manuale dei codici e, infine, facciamo salire tutti a bordo del camion per completare la missione.

Missione bonus 7
Squadra: Lupin, Tread, Tiny, Inferno

Obiettivi primari:
Sabotare gli Zero
Comunicare via radio la posizione della portaerei
Proteggere i due prototipi chiari

Utilizziamo Tiny per uccidere le guardie a nord-est e a nord-ovest. Torniamo indietro e preoccupiamoci prima di quelle che controllano il ponte della portaerei, poi del marinaio accucciato nell'angolo sud-ovest. Infine, sbarazziamoci anche del pilota vicino allo Zero e nascondiamo rapidamente il cadavere

TRUCCHI

dietro la carlinga dell'aereo. Facciamo salire Tread per la scaletta e spediamolo a fulminare i piloti che si aggirano attorno ai velivoli bianchi. Andiamo con Tiny dall'altro lato della nave, ammazziamo anche il marinaio che sorveglia i prototipi e controlliamo il contenuto delle casse. Proseguiamo le operazioni di pulizia con il marinaio in uniforme blu che osserva l'oceano e con il suo collega più a sud. Infine, torniamo sul ponte principale della nave. Arrostiamo con una molotov i tre mariani che chiacchierano e scivoliamo silenziosi ancora più a sud per sbarazzarci dei due piloti distesi vicino allo Zero. Scendiamo per la scaletta tra il terzo e il quarto velivolo, proseguiamo fino al sesto e saliamo per l'ennesima scaletta. Qui uccidiamo l'ammiraglio e gli altri marinai, prima di controllare il contenuto delle casse. Torniamo sui nostri passi verso nord e risaliamo per la scaletta tra il terzo e il quarto aereo, così da eliminare anche il meccanico che lavora sul quinto Zero e l'ammiraglio che si trova nei pressi. Entriamo con Tiny nella struttura principale della nave. Facciamo piazza pulita di tutti i nemici e individuiamo la radio con cui dobbiamo comunicare al quartiere generale la nostra attuale posizione. A questo punto, non ci rimane che far volare via i nostri uomini con i prototipi e lasciare che gli Alleati si prendano cura della flotta imperiale.

Missione bonus 8
Vedi missione 8, Salvate il Soldato Smith

Missione bonus 9
Squadra: Inferno, Tiny, Tread, Duke

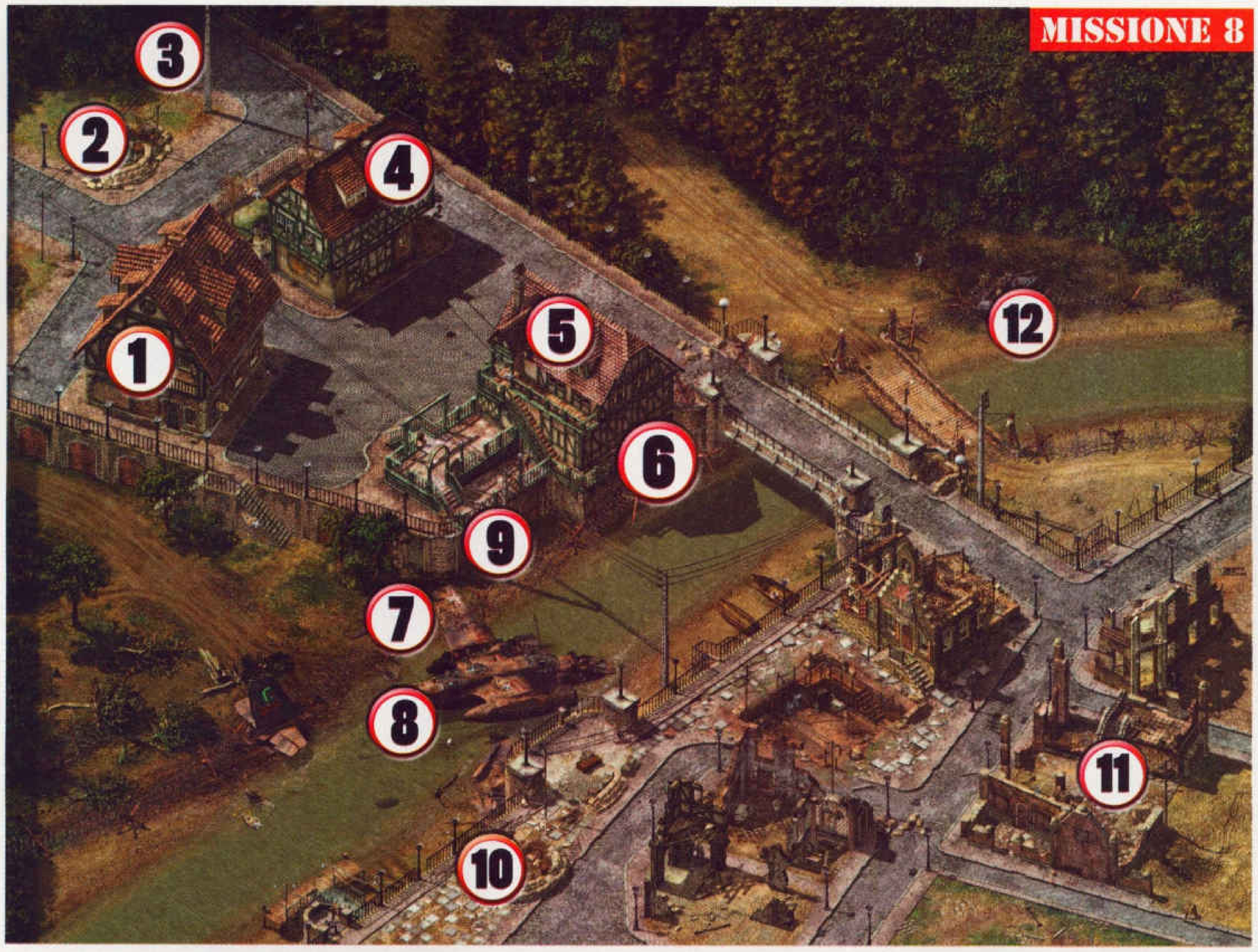
Obiettivo primario: Distruggere tutti i mezzi nemici

trova poco più a ovest. Curiamo Tiny e controlliamo il mobilio per recuperare **il sesto pezzo**. Attraversiamo la strada con Tiny ed entriamo nell'edificio in cui si trova Natasha (5). Togliamo di mezzo i tre soldati nemici e frughiamo nelle stanze per trovare **la settima parte della missione bonus**, dopodiché saliamo al primo piano e parliamo con la nostra compagna, senza dimenticarci di passarle il vestito orientale. Saliamo per la scaletta con Tiny e uccidiamo i tre nemici al piano superiore. Scendiamo in strada e mandiamo Natasha nella casa con il tetto verde (6), in modo da distrarre i soldati e poterli fare fuori tutti in allegria, compresi quelli che si trovano al secondo piano dell'edificio. Scendiamo nuovamente in strada, mandiamo al creatore il marinaio nell'angolo in basso a sinistra della mappa e quindi infiliamoci con la solita Natasha nella seconda casa dal tetto verde (7). Portiamo a compimento un massacro al pian terreno e saliamo per le scale. Lasciamo stecchito il soldato nel bagno e quello che si trova nella stanza adiacente, prima di rovistare nei mobili e recuperare **l'ottavo pezzo della missione bonus**. Eliminiamo anche le due sentinelle all'esterno, quindi la terza nei pressi del camion. Proseguiamo verso nord, oltre il deposito delle munizioni (8) e irrompiamo nell'edificio più piccolo poco più a nord. Eliminiamo l'unico operaio e torniamo all'esterno. Sbarazziamoci di tutti i militari che controllano il deposito di munizioni ed entriamo per incontrare i nostri compagni Inferno e Lupin.

Controlliamo tutti gli scaffali per trovare **il nono e il decimo pezzo della missione bonus**, dopodiché, raggruppiamo la squadra e dirigiamoci nell'angolo in basso a sinistra della mappa, per salire a bordo del camion (9). Mettiamo Natasha al volante, sistemiamo tutti gli uomini dietro e dirigiamoci all'interno della base navale. Parcheggiamo di fronte al magazzino più grande (10) e facciamo irruzione con tutti i membri del commando. Utilizziamo il fucile di precisione per eliminare la sentinella della torre a sud e il marinaio che verrà a indagare sulla prematura dipartita del compagno. Mandiamo Tiny a tacitare la guardia nei pressi dell'edificio a nord-ovest, poi entriamo nel magazzino grande con Lupin per forzare la cassa di metallo e recuperare due cariche esplosive con comando a distanza e una bomba a orologeria. Sfruttiamo il fascino di Natasha per distrarre i soldati e i marinai sul lato nord della costruzione e nascondiamo i cadaveri all'interno dell'edificio. Sbarazziamoci anche del militare nei pressi del gruppo di marinai in alto (11) e andiamo con Tiny a fare fuori tutti i nemici dalle parti del container grande, vicino alla ferrovia. Occultiamo con cura i cadaveri, quindi ripetiamo la stessa operazione con gli altri container a sud-est. Attiriamo in trappola con un pacchetto di sigarette il soldato che lavora al camion, mandiamolo al creatore e poi mettiamo a tacere anche quelli nei pressi della gru (12). Infine poniamo Natasha al volante del veicolo, facciamo salire gli uomini dietro e raggiungiamo il deposito di munizioni fuori della base. Spediamo Inferno sul tetto dell'edificio e seminiamo la morte tra i nemici dalle parti del muro di cinta. Aspettiamo anche che la sentinella si avvicini al deposito e facciamola saltare in aria con l'ennesima granata. Infine, eliminiamo i militari che controllano l'entrata, facendo attenzione a quelli di ronda sulla passerella. Spediamo Natasha all'interno del secondo edificio più a nord-est rispetto a quello in cui abbiamo incontrato per la prima volta la donna; fatto questo, mandiamo alla carica anche Tiny. Controlliamo tutti gli armadietti e recuperiamo tra gli oggetti anche **l'undicesimo pezzo della missione bonus**. Saliamo al piano superiore e, dopo avere messo a dormire il soldato, prendiamo anche **il dodicesimo pezzo**, nascosto nei cassetti. Utilizziamo la medesima combinazione Natasha/Tiny per passare al setaccio anche la costruzione poco più a destra e recuperiamo **il tredicesimo pezzo**. Chiamiamo la squadra a raccolta e, dopo esserci accertati che la zona sia pulita, entriamo con Tiny nell'edificio all'ingresso della base (13), passando per la porta di sinistra. Prendiamo di sorpresa il soldato che guarda fuori della finestra e mettiamo in azione Inferno. Ripuliamo entrambi i piani dell'edificio e frughiamolo da cima a fondo, per recuperare numerosi oggetti utili, nonché **il quattordicesimo pezzo della missione bonus**. A questo punto, non ci rimane che disporre a nostro piacimento di tutti gli altri soldati presenti nella base, preoccupandoci anche di far saltare per aria il carro armato. Ora, facciamo esplodere le cisterne di combustibile piccole (14, 15), e arrampichiamoci con Lupin sulla gru fino al ponte della portaerei. Da qui, caliamo una scaletta per far salire anche gli altri membri della squadra e, per finire, nascondiamoli tutti all'interno del container (16).

Il magazzino del porto di Haiphong è pieno di soldati. Meglio fare pulizia prima di passarlo al setaccio...

La nostra missione si conclude sul ponte della portaerei, nel container indicato dal puntatore del mouse.



MISSIONE 8: SALVATE IL SOLDATO SMITH (CHERBOURG, FRANCIA)

Squadra: Inferno, Lupin, Tiny, Duke

Obiettivi primari:
- Curare Smith
- Trafugare i codici della radio dalla cassaforte
- Far chiamare il Quartiere Generale al soldato Smith
- Resistere all'attacco (missione bonus)
- Distruggere i carri armati (missione bonus)

Obiettivi secondari:
- Liberare i Berretti Verdi
- Salvare il geniere
- Salvare il cecchino
- Posizionare gli uomini per resistere all'invasione (missione bonus)

Con Lupin raggiungiamo l'edificio in cui è prigioniero Tiny (1) e nascondiamoci sotto il balcone. Aspettiamo che la sentinella si sposti, arrampichiamoci rapidamente sulla parete e mettiamola fuori combattimento senza fare troppo rumore. Eliminiamo anche il secondo soldato di guardia ed entriamo nel bagno. Da qui, procediamo non visti per la scaletta che porta al secondo piano. Attiriamo in trappola il carceriere di Tiny con il pacchetto di sigarette, dopodiché, facciamo irruzione nella stanza e mettiamo al tappeto anche il graduato. Liberiamo il nostro compagno e immobilizziamo sia l'ufficiale nella stanza, sia il militare fuori della porta, prima di rovistare nella cassa e recuperare l'equipaggiamento di Tiny. Saliamo al piano superiore e mandiamo al creatore tutti i nemici, torniamo di sotto e facciamo lo stesso con i soldati di questo piano. Passiamo al setaccio tutti i mobili, per mettere le mani su diversi oggetti utili, tra cui anche **i primi due pezzi della missione bonus**. Ispezioniamo i cadaveri per raccogliere la fiamma ossidrica, scendiamo al primo piano e controlliamo il mobilio. Usciamo dalla porta sotto il balcone ed eliminiamo la sentinella che si aggira sul versante occidentale della casa. Continuiamo fino ai sacchi di sabbia più a ovest (2) e facciamo piazza pulita dei tre nemici in zona. Quindi, con Tiny arrampichiamoci sul traliccio (3) e proseguiamo lungo i cavi fino all'edificio in cui è tenuto prigioniero Inferno (4). Scendiamo quando il soldato guarda fuori della finestra, eliminiamo l'operaio vicino alla scala e nascondiamone il cadavere nella stanza di Inferno. Liberiamo il compagno e ispezioniamo il corpo esanime dell'operaio, per recuperare il cerca mine e una mina anticarro. Aspettiamo che il soldato di guardia torni al primo piano, facciamolo fuori e occultiamone il cadavere. Scendiamo al pian terreno e ripuliamolo dai nemici, prima di aprire con Lupin tutte le porte della casa. Ispezioniamo ogni mobile per mettere le mani anche **sul terzo pezzo della missione bonus**. Non è finita, torniamo al primo piano e spariamo sia all'ufficiale, sia al soldato di ronda, poi proseguiamo fino all'attico ed eliminiamo anche il cecchino così da impossessarci del suo fucile di precisione. Raggruppiamo la squadra e usciamo dalla porta sul retro, quella rivolta verso il bunker di sabbia che abbiamo ripulito in precedenza. Infine, piazziamo l'esca di Tiny vicino alla recinzione, per attirare in trappola anche l'ultimo militare in zona. A questo punto, non ci rimane che andare a liberare quello che se la passa peggio, ossia il cecchino Duke (5). Con Tiny, andiamo a fare piazza pulita dei soldati che operano nei pressi del fiume, mentre con Inferno dobbiamo strisciare fino alla parete settentrionale dell'edificio e tacitare con le bombe i quattro soldati vicini al filo spinato, nonché quello che guarda fuori dall'edificio. Infiliamoci in casa passando dalla finestra con Lupin e andiamo ad aprire la porta principale. Entriamo con Tiny, ammazziamo il soldato che scende dal primo piano e ispezioniamo i cassetti per recuperare **il quarto pezzo della missione bonus**.

TRUCCHI

Obiettivo Secondario
Eliminare i granatieri

Piazziamo Tread e Inferno a bordo del carro armato. Utilizziamo le frecce direzionali per muovere il mezzo e selezioniamo Inferno per sparare. Facciamo saltare in aria il primo mezzo blindato di fronte a noi. Proseguiamo verso est e sbarazziamoci dei soldati e dell'altro tank. Ora preoccupiamoci del corazzato nella parte in alto a sinistra. Proseguiamo nella nostra opera di distruzione e bombardiamo anche gli ultimi carri armati, che controllano la parte settentrionale della mappa.

Missione bonus 10
Squadra: Tread, Inferno

Obiettivi primari:
Fuggire a bordo della vettura nemica

Facciamo eliminare da Duke il cecchino nemico sulla sinistra. Scivoliamo con Lupin sotto il filo spinato e forziamo la cassa di metallo vicino al margine della mappa per prendere la pala, la tenaglia e le bottiglie Molotov. Torniamo indietro, tagliamo il filo spinato e passiamo le Molotov a Tread. Lanciamone una contro i due soldati che conversano nei pressi del bunker e aspettiamo che i loro compagni vengano a controllare, prima di dare anche a loro una calorosa accoglienza. Attraversiamo il filo spinato con tutta la squadra e saliamo a bordo della macchina, per filare a tutta birra verso nord. Ora è davvero 'missione compiuta'!

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN
Dopo anni di attesa è arrivato il seguito di quel *Wolfenstein* che inventò il genere degli sparatutto in soggettiva.

Per attivare i trucchi, dobbiamo innanzitutto aggiungere un parametro sulla riga di comando. Cerchiamo il collegamento che lancia il gioco (possiamo trovarlo anche sulla scrivania) e scegliamo la voce "proprietà" dopo aver

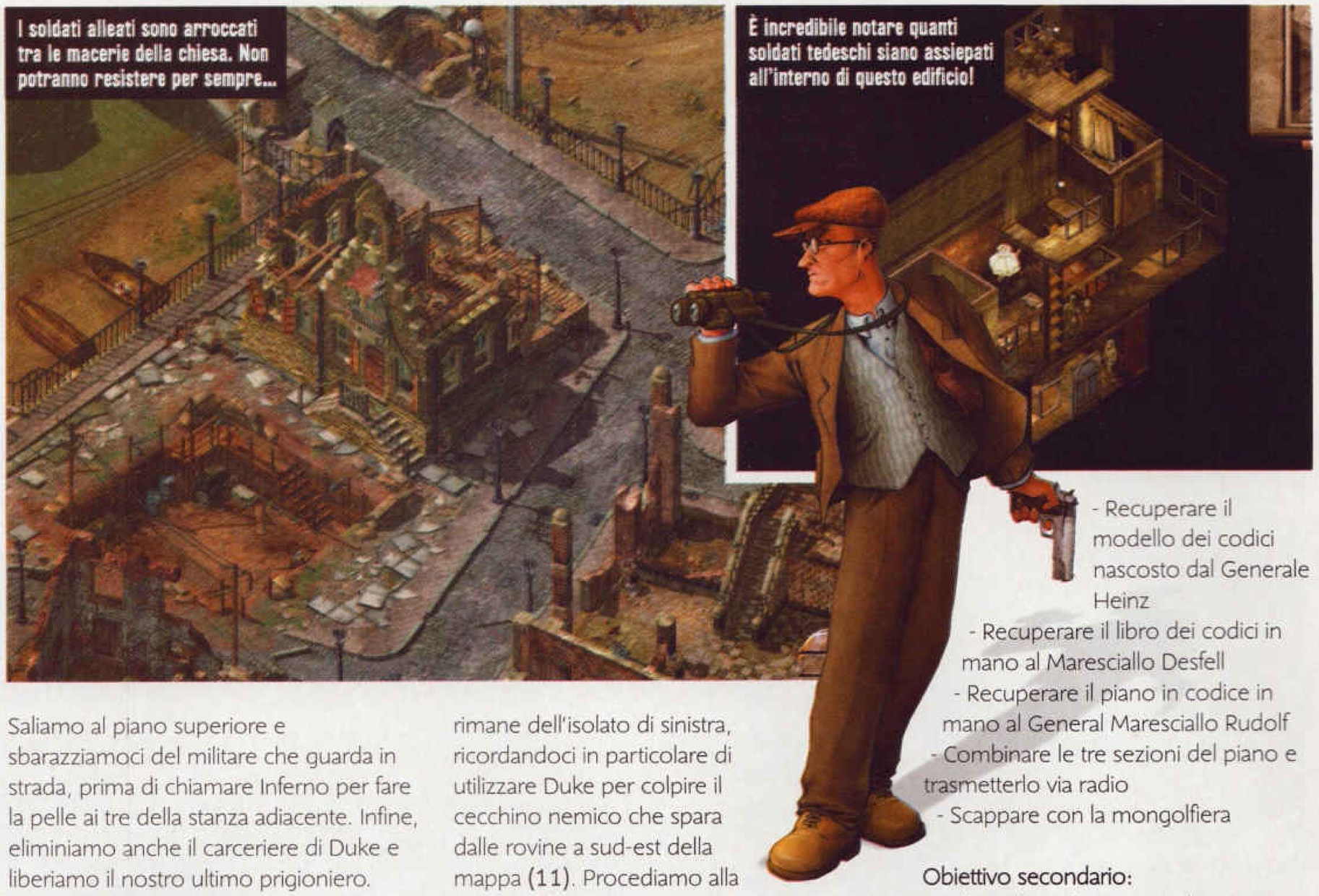
TRUCCHI

cliccato con il tasto destro. Nella casella "destinazione", in fondo, dopo le virgolette, inseriamo: +set sv_cheats 1 Lanciamo il gioco utilizzando il collegamento: in questo modo, durante la partita possiamo richiamare la console con il tasto "\" oppure "~" e inserire i codici che attivano i trucchi.

In alcune versioni del gioco i trucchi funzionano solo se prima carichiamo una partita già iniziata: la salviamo, la ricarichiamo e attiviamo i trucchi:

/god – invincibilità
/notarget – i nemici non ci attaccano
/noclip – attiva il "No Clipping", che permette di passare attraverso i muri
/give all – attiva tutte le munizioni e le armi
/give armor – armatura
/give health – energia
/give stamina – stamina
/give ammo – munizioni
/give snooper rifle – per avere subito il fucile Osa M1
/give sniper scope – per avere subito il Mauser con mirino
/give flamethrower – per avere subito il lanciafiamme Ronson
/nofatigue – annulla la fatica
/kill – per commettere... suicidio!
/cg_uselessnostalgia 1 – attiva l'interfaccia originale di *Wolfenstein*

/reconnect – riconnette al server
/cmdhist – mostra tutti i comandi
/serverinfo – mostra le impostazioni del server
/toggle cg_drawtimer – mostra il timer
/toggle r_fullscreen – abilita/disabilita il gioco in finestra
/toggle cg_draw2d – abilita/disabilita l'HUD
/toggle cg_drawcompass – mostra alcune informazioni sullo schermo
/dir maps – mostra l'elenco di tutte le mappe
/spdevmap <nomemappa> – permette di passare all'istante ad una mappa. Mettiamo uno dei nomi che troviamo nell'elenco al posto di <nomemappa>
/give <nomeoggetto> - per avere all'istante un oggetto tra quelli presenti nella lista. Scriviamo il nome



Saliamo al piano superiore e sbarazziamoci del militare che guarda in strada, prima di chiamare Inferno per fare la pelle ai tre della stanza adiacente. Infine, eliminiamo anche il carceriere di Duke e liberiamo il nostro ultimo prigioniero. Come al solito, ispezioniamo i mobili e raccogliamo tutto quanto ci potrebbe servire, compreso **il quinto pezzo della missione bonus**. Scendiamo al pian terreno e da qui al seminterrato, per fare piazza pulita di tutti i soldati che controllano l'accesso alla stazione radio (6). Quindi utilizziamo Lupin per forzare la cassaforte e impossessiamoci dei codici, prima di riunire tutta la squadra nei pressi del punto in cui abbiamo iniziato la missione. Sfruttiamo la mira di Duke per abbattere i nemici sull'altra sponda del fiume, e Inferno per tagliare il filo spinato e sminare l'argine nei pressi del ponte (7). Tuffiamoci in acqua con Tiny vicino alla carcassa dell'aereo (8) e infiliamoci nella carlinga. Uccidiamo il soldato e ispezioniamo le casse per prendere **il sesto pezzo della missione bonus**. Torniamo all'asciutto e uniamoci alla squadra sulla riva del fiume. Arrampichiamoci, sempre con Tiny, sul traliccio nei pressi dell'aereo (9) e passiamo dall'altra parte del fiume. Scendiamo dal palo nei pressi della chiesa e uccidiamo subito i due nemici. Scendiamo fino alla riva e proseguiamo verso sud, fino al molo precedentemente ripulito da Duke. Eliminiamo i due soldati rimasti nei pressi del bunker (10) e portiamo in zona Lupin, per fargli forzare la cassa di metallo in mezzo ai sacchi di sabbia. Recuperiamo le due cariche esplosive con controllo a distanza e un po' di munizioni. Procediamo con attenzione alla pulizia di quello che rimane dell'isolato di sinistra, ricordandoci in particolare di utilizzare Duke per colpire il cecchino nemico che spara dalle rovine a sud-est della mappa (11). Procediamo alla "pulizia" del muro poco più a nord e da qui raggiungiamo la chiesa, senza però dimenticarci di eliminare anche il soldato nei pressi della guardiola sul ponte. Sfruttiamo ancora Duke per abbattere anche i nemici vicini al mezzo corazzato a nord (12). Infine, entriamo nella chiesa con Lupin, passando dal piccolo foro nella parete e apriamo la porta principale. Curiamo il soldato Smith e scortiamolo fino alla postazione radio, perché possa contattare il suo quartiere generale. Ora, sotto con la missione bonus, resistere all'invasione! Raggruppiamo tutti i soldati alleati (compreso quello nascosto vicino al bosco a nord della mappa), ma ricordiamoci di non utilizzare Smith in combattimento, perché se ci lascia la pelle la missione fallisce. Prima di tutto, bonifichiamo con Inferno le rive del fiume nei pressi del ponte. Raccogliamo tutte e 48 le mine, distribuiamole tra i soldati e piazziamo in mezzo al ponte (13) quella anticarro recuperata durante la missione principale. Sistemiamo le cariche con controllo a distanza nei punti di passaggio strategici, e posizioniamo i nostri soldati in maniera da colpire il nemico da più lati... Buona fortuna!

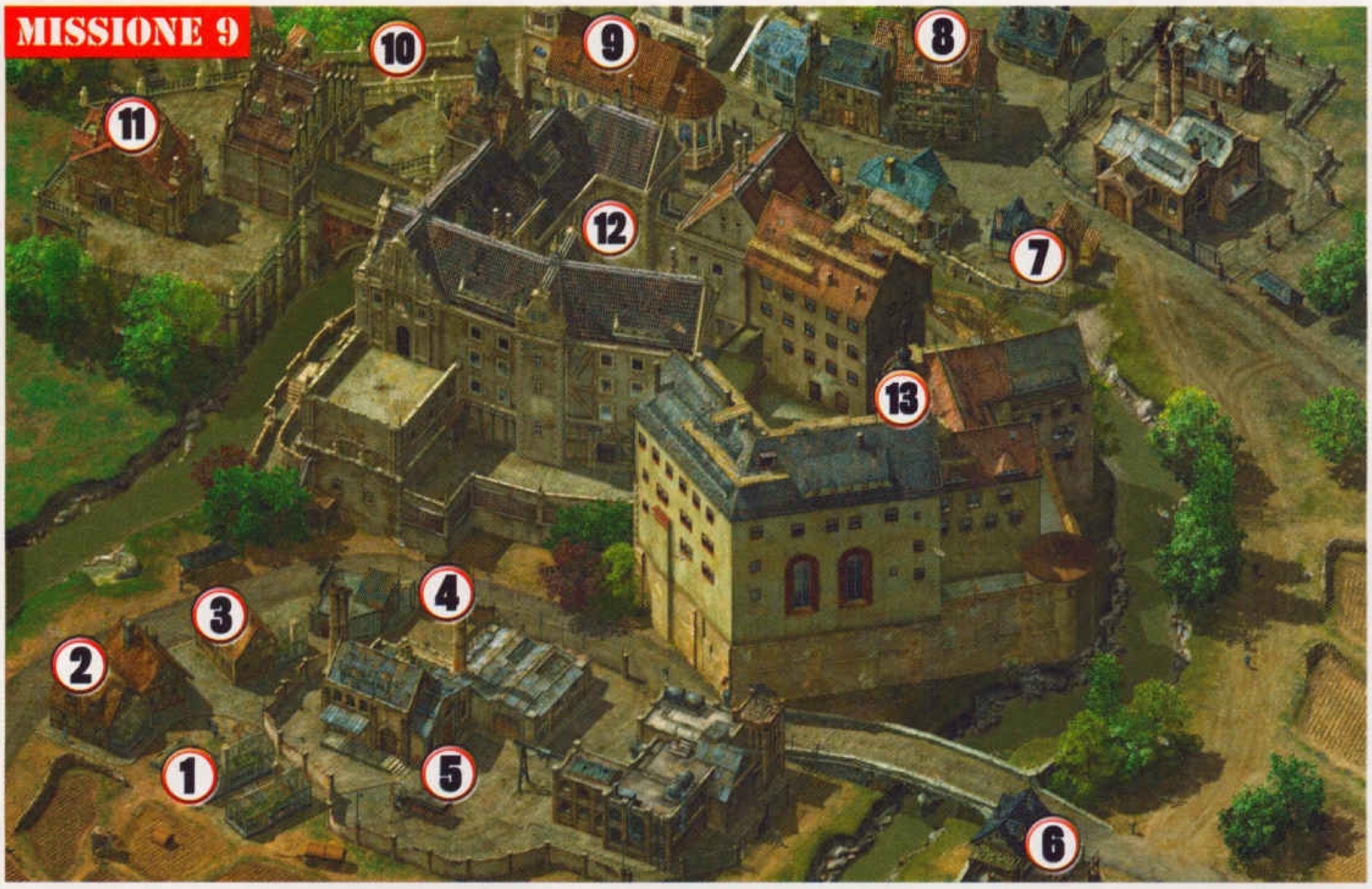
MISSIONE 9: IL CASTELLO DI COLDITZ (GERMANIA DELL'EST)

Squadra: Spooky, Lupin, Tiny, Duke, Tread

Obiettivi primari:
- Salvare il ladro senza far scattare l'allarme
- Recuperare il modello dei codici nascosto dal Generale Heinz
- Recuperare il libro dei codici in mano al Maresciallo Desfell
- Recuperare il piano in codice in mano al General Maresciallo Rudolf
- Combinare le tre sezioni del piano e trasmetterlo via radio
- Scappare con la mongolfiera

Obiettivo secondario:
- Distribuire le uniformi nemiche ai prigionieri per agevolarne la fuga

Partiamo con Tiny, neutralizziamo le sentinelle nei pressi delle serre (1) e controlliamo i cadaveri per recuperare un pacchetto di sigarette, che dovremo poi utilizzare al fine di trarre in trappola anche gli altri soldati presenti in zona. Nascondiamoci dietro la prima casa (2) e sbarazziamoci della ronda, prima di assalire anche il soldato vicino al fiume. Entriamo nella prima abitazione, uccidiamo il militare presente all'interno e frughiamo nei mobili, per prendere, tra gli altri oggetti, la siringa con il veleno. Facciamo lo stesso nel bagno e rechiamoci in cucina. Ammazziamo i due operai, frughiamo gli armadietti e proseguiamo nello studio. Qui dobbiamo ovviamente uccidere subito il luogotenente e il soldato, aspettare che i loro compagni scendano a controllare dal piano di sopra, e mandare al Creatore pure loro. Controlliamo tutte le mensole e i cassetti, quindi rechiamoci a fare irruzione nella casa di fianco, per andare a controllare la piccola serra nei pressi della casa poco più a nord (3). Sbirciamo dappertutto, e proseguiamo fino alla casupola successiva. Facciamo pulizia dei nemici e recuperiamo anche qui un po' di oggetti utili. Ora andiamo all'assalto della fabbrica di birra (4), cominciando dalla sentinella nei pressi del cancello. Entriamo nel primo edificio, nel quale troveremo, oltre a una calorosa accoglienza, anche



i primi due pezzi della missione bonus. Proseguiamo attraverso la porta blu ed eliminiamo un altro stuolo di operai e militari. Usciamo all'aria aperta, sbarazziamoci senza problemi dei due meccanici vicino al camion (5) e facciamo irruzione nell'edificio a sud dell'ingresso orientale. Saliamo per la scaletta ed eliminiamo anche le tre guardie presenti sul tetto. Andiamo fuori dal complesso della birreria, togliamo di mezzo agevolmente la sentinella tra il muro di cinta e il fiume, e proseguiamo verso est. Entriamo a controllare nell'edificio al di là del ponte (6), esaminiamo il mobilio alla ricerca di oggetti utili, infine proseguiamo verso nord in direzione del paese, prestando particolare attenzione ai cecchini. Cominciamo l'esplorazione del centro abitato dal piccolo edificio a nord della fabbrica, facciamo pulizia dei nemici in zona e rovistiamo tra le mensole per prendere **il terzo pezzo della missione bonus** nella prima stanza. Proseguiamo in quella successiva, spariamo ai due graduati e recuperiamo anche **il quarto e il quinto pezzo**. Ora, con Tiny, entriamo nelle casette a sud della fabbrica (7), spariamo a tutto ciò che si muove e mettiamo le mani su altri **due pezzi bonus**. Portiamo a termine il medesimo procedimento nell'edificio con il tetto rosso (8) e al pian terreno recuperiamo anche **tre pezzi della missione bonus**. Saliamo al primo piano, sbarazziamoci di tutti i nemici e prendiamo **l'undicesimo pezzo** nel bagno. Nella stanza adiacente c'è **il dodicesimo pezzo**, mentre altri **due pezzi** si trovano al secondo piano. Affacciamoci alla finestra con Duke e spariamo ai soldati che fanno la ronda, preoccupandoci di andare a raccogliere la divisa del loro capo. Proseguiamo, quindi, alla volta della chiesa (9) e passiamo tutte le siringhe con il veleno e l'uniforme a Spooky. Facciamo irruzione nell'edificio a nord del luogo sacro e portiamo a termine la nostra solita operazione di pulizia e recupero oggetti. Riserviamo il medesimo trattamento a quello di fianco alla casa con il tetto rosso che abbiamo ripulito in precedenza. Torniamo in strada e, per finire il nostro giro in paese, corriamo a controllare la casupola più piccola a nord. Troveremo, oltre a numerosi oggetti utili, anche **il quindicesimo, il sedicesimo e il diciassettesimo pezzo della missione bonus**. Finalmente, è arrivato il momento di andare all'assalto del castello, cominciamo quindi con le sentinelle nei pressi della rampa (10). Poi entriamo a controllare la casetta sulla sinistra alla ricerca di qualche oggetto. Raggruppiamo gli uomini di fronte all'entrata del castello, ma non prima di aver fatto pulizia dei soldati vicino alla cappella e di quelli nei pressi del veicolo poco più a nord. Uccidiamo la sentinella che pattuglia la zona in cui è nascosto Tread e passiamo l'armamentario raccolto finora al nostro nuovo compagno. Comincia l'assalto finale! Distraiamo ed eliminiamo tutte le guardie nei pressi dell'entrata e controlliamo l'edificio a sud (11). Entriamo nel cortile in cui Lupin sta per essere giustiziato (12) ed eliminiamo il soldato in cima alla scala. A questo punto, prendiamo contatto con l'ultimo uomo della nostra squadra, liberandolo dall'infausta compagnia del plotone di esecuzione con un paio delle molotov di Tread. Chiamiamo tutti gli uomini a raccolta nel cortile e premiamo il tasto "Obiettivo" per seguire le frecce che conducono allo stesso. Sfruttiamo le diverse abilità dei nostri uomini e seguiamo le indicazioni che ci guidano alle tre parti del codice, in possesso rispettivamente del Generale Heinz, del Maresciallo Desfell e del General Maresciallo Rudolf. Una volta archiviata la questione dei codici cifrati dobbiamo pensare ai prigionieri. Per liberarli sarà necessario raccogliere numerose uniformi. Selezioniamo l'obiettivo della radio e seguiamo le frecce per raggiungere il cortile successivo. Qui infiliamoci prima di tutto nell'edificio di sinistra. Ripuliamo il piano e distribuiamo le uniformi ai prigionieri, prima di salire a quello superiore e ripetere l'operazione. Torniamo nel cortile, entriamo nella costruzione più piccola di fianco e, dopo aver fatto il nostro dovere con i nemici, prendiamo **il diciottesimo pezzo della missione bonus** in cucina, prima di scendere in cantina e recuperare altri **due pezzi bonus**. Torniamo nel cortile e andiamo all'assalto dell'edificio a destra rispetto a dove siamo arrivati. Diamo le uniformi ai prigionieri, poi saliamo di un piano e uccidiamo le guardie per liberare altri sei reclusi. Scendiamo dall'altra scala e

TRUCCHI

dell'oggetto al posto di <nomeoggetto>

Oggetti (da usare con il comando "/give"):
panzerfaust
venom
armor
dynamite
thompson
mp42
mauser rifle
flamethrower
sten
fg42 paratroop rifle
grenade
colt 45
large health
medium health
9mm
12.7mm
7.92mm
.30cal
.45cal
cell

Nomi delle mappe (da usare con il comando "/spdevmap"):
escape1
escape2
tram
village1
crypt1
crypt2
church
boss1
forest
rocket
baseout
assault
sfm
factory
trainyard
swf
norway
xlabs
boss2
dam
village2
chateau
dark
dig
castle
end

MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT

***Medal of Honor* è un ottimo titolo; capace di portare il giocatore in un'atmosfera di gioco unica. Si ha veramente l'impressione di essere nel 1944 e di partecipare alla Seconda Guerra Mondiale.**

Per attivare i trucchi dobbiamo aggiungere un parametro sulla riga di comando. Cerchiamo il collegamento che lancia il gioco (possiamo trovarlo anche sulla scrivania) e

TRUCCHI

scegliamo la voce "proprietà" dopo aver cliccato con il tasto destro. Nella casella "destinazione", in fondo, dopo le virgolette, inseriamo: +set ui_console 1 +set cheats 1 +set thereisnomonkey 1 Per esempio: C:\moh demo\MOHAADemo.exe" +set ui_console 1 +set cheats 1 +set thereisnomonkey 1

Lanciamo il gioco utilizzando il collegamento: in questo modo, durante il gioco, possiamo richiamare la console con il tasto "\" oppure "~" e inserire i codici che attivano i trucchi:

dog – invincibilità
fullheal – energia al massimo
wuss – tutte le armi e le munizioni
noclip – abilita il "No Clipping" per passare attraverso i muri
notarget – mostra la versione del gioco
fullheald – aumenta l'energia
listinventory – mostra l'inventario
tele x y z – attiva il teletrasporto. Mettiamo tre numeri al posto di x, y e z
coord – mostra a video le nostre coordinate
health – aumenta l'energia
kill – per commettere suicidio!
`toggle cg_3rd_person – abilita/disabilita la visuale in terza persona
map <nomemappa> – permette di saltare ad un altro livello. Al posto di <nomemappa> scriviamo il nome di una mappa che troviamo nell'elenco che segue.
giveweapon weapons/<nome_arma>.tik – abilita un'arma. Al posto di <nome_arma> mettiamo uno dei nomi della lista che segue.

Nomi armi:
colt45 – Colt 45
m2frag_grenade – Granata
p38 – Walther P38
steilhandgranate – Steilhandgranate
m1_garand – M1 Garand
kar98 – Mauser KAR 98K
shotgun – Fucile
bazooka – Bazooka
panzerschreck – Panzerschreck
bar – BAR
mp44 – StG 44
thompsonsmg – Thompson
mp40 – MP40

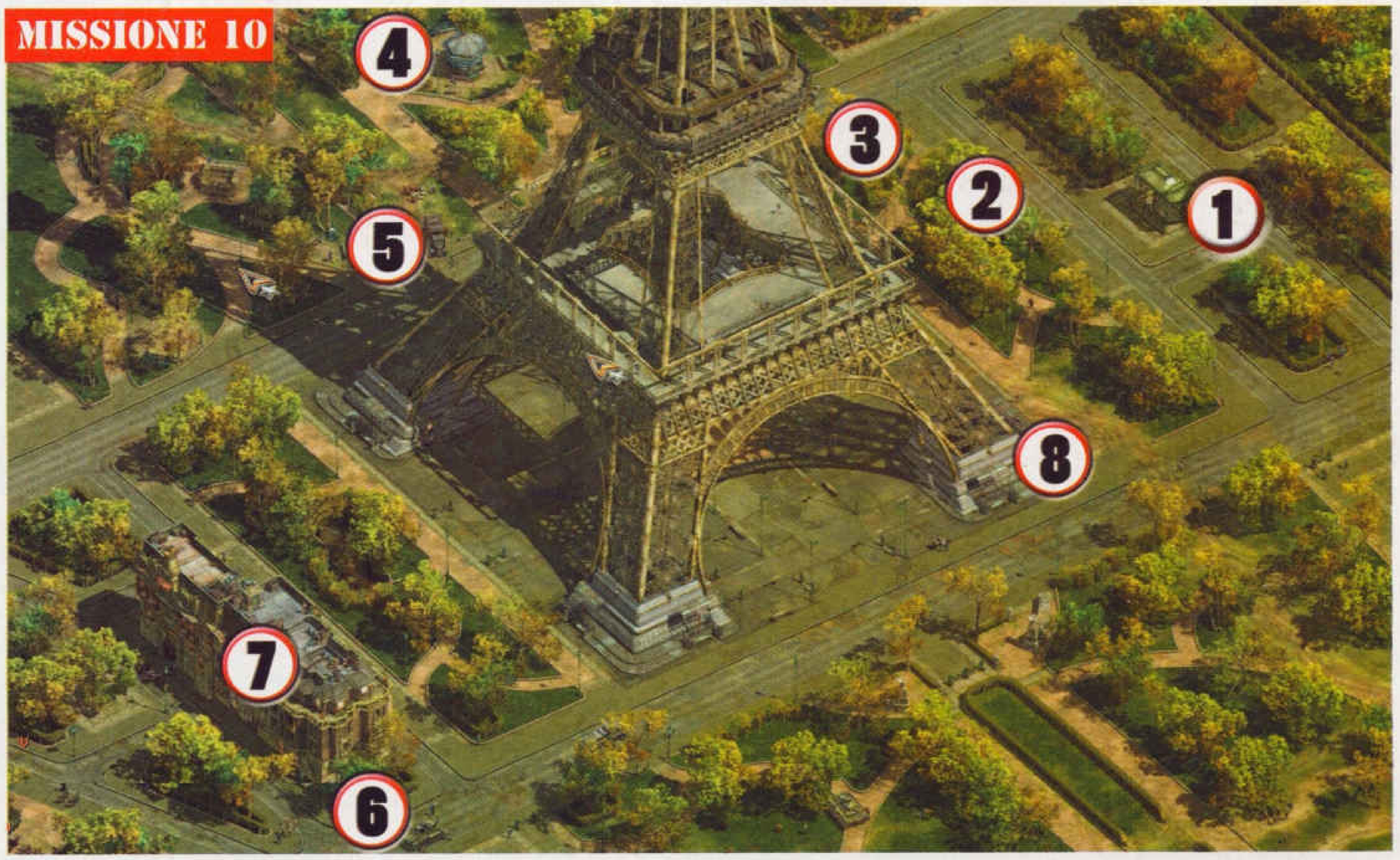
passiamo la divisa anche agli ultimi prigionieri rimasti. Saliamo al secondo piano dell'edificio, facciamo pulizia in tutte le stanze e diamo le uniformi ai quattro soldati alleati. Infine, raggiungiamo l'attico, sbarazziamoci delle solite guardie e liberiamo gli ultimi prigionieri rimasti, compreso quello impegnato sul tetto. Torniamo, quindi, nel cortile ed entriamo nell'edificio del teatro. Sbarazziamoci dei nemici e diamo la divisa al prigioniero, prima di passare per la porta dietro al palco, liberare anche altri due reclusi e recuperare **il ventunesimo pezzo della missione bonus**. Saliamo al primo piano e proseguiamo nella nostra opera di salvataggio, senza però dimenticarci di controllare tutti gli armadietti e le mensole. È la volta del secondo piano, solita procedura e occhio al mobilio per **il ventiduesimo, il ventitreesimo e il ventiquattresimo pezzo**. Proseguiamo al terzo piano, diamo le divise ad altri due soldati alleati, e rovistiamo le mensole per recuperare **quattro pezzi bonus**. Attraversiamo l'unica porta presente e liberiamo altri sei galeotti, infine controlliamo l'arredamento per mettere le mani anche sugli ultimi **due pezzi bonus**. Per chiudere, saliamo fino all'attico e liberiamo gli ultimi due reclusi presenti nell'edificio. Finalmente dobbiamo andare all'assalto della stazione radio (13). Quindi, torniamo nel cortile e infiliamoci nell'ultima porta rimasta inesplorata. Saliamo di piano in piano, prendendoci cura dei militari nemici e, arrivati in cima, passiamo una divisa all'ultimo prigioniero. A questo punto, non ci rimane che contattare per radio il quartiere generale e tornare con tutta la squadra nel punto in cui abbiamo iniziato la missione con Tiny, al fine di imbarcarci sulla mongolfiera.

MISSIONE 10: PARIGI BRUCIA? (FRANCIA)

Squadra: Natasha, Lupin, Whiskey, Tiny, Duke, Fins, Inferno, Tread, Spooky

Obiettivi primari:
- Il geniere deve disinnescare il detonatore nell'ufficio del generale
- Contattare Natasha
- Utilizzare con la radio in cima alla Torre Eiffel

Iniziamo la missione con Tiny e sbarazziamoci prontamente prima del soldato seduto, poi di quello che fa la ronda. Ripuliamo la stazione del metrò, ammazzando anche il graduato (facciamo indossare la sua divisa a Spooky) e gli operai. Dopodiché, recuperiamo **il primo pezzo della missione bonus** dal cestino dei rifiuti vicino alla scala. Saliamo per i gradini e, utilizzando Spooky come esca, eliminiamo la ronda e il soldato, prima di procedere con il luogotenente e terminare l'opera con i soldati nei pressi dell'uscita. Uccidiamo anche i due soldati nelle vicinanze (1). Apriamoci la strada verso sinistra, sempre distraendo i militari nemici con Spooky, ma prestiamo attenzione all'ufficiale, distinguibile per il colore kaki della divisa. A lui riserviamo un trattamento speciale, tendendogli un'imboscata con Tiny, nascosto sotto la sabbia del vialetto (2). Rubiamogli la divisa e facciamola indossare a Spooky per permettergli più libertà di movimento. Mettiamo subito alla prova il nuovo travestimento andando a distrarre il cecchino sotto la base nord della Torre Eiffel (3), per dare ai nostri uomini il tempo di eliminare i soldati nei pressi del giardinetto. Procediamo verso sinistra e ripuliamo i vialetti circostanti il baracchino (4), sfruttiamo in particolare la mira di Duke. Prendiamo le chiavi del generale delle SS, quello con la divisa nera, ed esaminiamo il contenuto delle casse per recuperare una cospicua quantità di esplosivi. Raggruppiamo gli uomini e facciamoli salire sul camion (5). Manovriamo con attenzione per evitare di saltare in aria sui barili di fianco e procediamo con disinvoltura fino al carro armato (6), posteggiato nella parte bassa della mappa nei pressi dell'albergo (7). Saliamo sul cingolato e portiamo a termine un'opera di pulizia quanto mai meticolosa delle strade della città, preoccupandoci in particolare di far saltare per aria gli altri mezzi blindati in circolazione. Finita la scorribanda, chiamiamo tutti a raccolta nei pressi dell'albergo e irrompiamo con Tiny. Saliamo al primo piano e facciamo piazza pulita di tutti i nemici, prima di entrare nell'ufficio del generale e disinnescare il detonatore. Procediamo al secondo piano e utilizziamo sempre il travestimento di Spooky al fine di ingannare le guardie. Una volta ripulito tutto il piano, passiamo al setaccio il mobilio per recuperare numerosi oggetti, tra cui anche **il secondo e il terzo pezzo**



CORRI IN EDICOLA

E' DI SCENA IL NUOVO

T3

È una pubblicazione

future media italy

Media with passion

•Lavorare

•Divertirsi

•Giocare

LA RIVISTA CHE PARLA DI TECNOLOGIA AI VERI APPASSIONATI DI TECNOLOGIA

TRUCCHI

springfield – Springfield '03 Sniper
kar98sniper – KAR98 Sniper

Nomi delle mappe (da usare con il comando "map"):
m1l1
m1l2a
m1l2b
m1l3a
m1l3b
m1l3c
m2l1
m2l2a
m2l2b
m2l2c
m2l3
m3l1a
m3l1b
m6l3e

della missione bonus. Altro piano, altra strage. Questa volta tocca al terzo, pieno di nemici e nascondiglio del **quarto pezzo**. Procediamo ora all'assalto dell'altra ala dell'albergo, irrompendovi dalla porta sul retro. Rovistiamo nei cassetti per trovare anche **il quinto pezzo bonus** e saliamo con l'ascensore al primo piano. Solita strage di nemici attraverso le varie stanze e ricerca di oggetti utili, tra cui **due pezzi della missione bonus**. Sempre con l'ascensore, raggiungiamo il secondo piano e, dopo esserci aperti la strada, esaminiamo i cassetti per recuperare **l'ottavo e il nono pezzo**. Passiamo al terzo piano e portiamo a termine la medesima opera di rastrellamento, prendendoci cura anche della sentinella sul tetto, prima di andare a parlare con Natasha per aggiornare i nostri obiettivi. Ora tocca alla sezione centrale dell'albergo, dove i soldati nemici custodiscono **il decimo e l'undicesimo pezzo della missione bonus**. Recuperiamoli e saliamo al primo piano per mettere le mani anche sul **dodicesimo**. Procediamo per le scale fino al secondo piano, spariamo su tutto ciò che si muove ed entriamo in possesso di altri **quattro pezzi**, mentre il **diciassettesimo** e ultimo si trova al

Gran finale in cima alla torre più famosa del mondo.

piano superiore. Con l'albergo abbiamo finito, quindi non ci rimane che uscire in strada e chiamare i componenti del commando a raccolta sotto la base orientale della torre Eiffel (8). Utilizziamo le chiavi sottratte in precedenza al generale delle SS per aprire la porta. Prendiamo la funicolare per raggiungere il secondo piano con Spooky e Tiny. Sfruttiamo il dinamico duo per aprirci la strada fino all'ascensore e saliamo fino alla cima della torre. Eliminiamo i nemici, percorriamo le scalette e sbarazziamoci anche degli ultimi superstiti, prima di contattare via radio il nostro quartiere generale. Missione compiuta, o quasi...

GIOCHI COMPUTER

IN EDICOLA DALLA FINE DI APRILE!

SE ABBIAMO GIA' ELIMINATO TUTTE LE CREATURE PRESENTI NEI LIVELLI DI UNREAL E BATTUTO I NOSTRI AMICI GIOCANDOLO ONLINE, NON DISPERIAMO: IL PROSSIMO MESE, GMC CI REGALERA' UN NUOVO GIOCO COMPLETO!

ASUS®

V8460 Ultra Series

Empower Your Graphics Experience

GeForce 4 Ti 4600

- **Il più potente motore grafico esistente: NVIDIA® GeForce4™ Ti4600**
- **128 MB di memoria DDR**
- **Sistema di raffreddamento in rame ad elevata efficienza**
- **Contatti elettrici rivestiti in oro (Immersion Gold Coating)**
- **Uscita TV ad alta qualità per giochi su grande schermo e presentazioni multimediali**
- **Uscita DVI**
- **Ricca dotazione software: ASUS DVD 2000 S/W Player e giochi 3D dell'ultima generazione**

Serie GeForce 4 MX
V8170 PRO
V8170 DDR
V8170 SE

Serie GeForce 4 Ti
V8460 Ultra
V8440 / TD
V8440 / T

ASUS®
www.asus.it

Epico è una parola riduttiva

© 2001 Sierra On-Line, Inc.
™

EMPIRE EARTH

SIERRA™

GRANDE CONCORSO
JACK-EMPIRE EARTH

Nel numero di jack di Aprile troverai le domande e il tagliando per partecipare e vincere:

1° PREMIO Un soggiorno per due persone a Barcellona (Spagna) con ingresso gratuito al parco di divertimenti "Universal Mediterranea".

2° PREMIO Una console Sony Playstation®2.

3° PREMIO Dal terzo al quindicesimo vincitore una copia del gioco Empire Earth.

Aut. Min. Ric.

Edito da: Vivendi Universal Games Via Solferino, 20 - 21100 Varese